WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

ARSENAL DU VIEUX MONDE

Bibliothèque INTERDITE





- VERSION ORIGINALE -

Conception et rédaction : *Robert J. Schwalb*

Matériel additionnel : *Kate Flack et Rick Priestly*
Développement: *Chris Pramas* Édition: *Kara Hamilton*
Conception et direction artistique : *Hal Mangold*
Couverture: *Dave Gallagher* Logo de **WJDR**: *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Toren «Macbin» Atkinson, John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, John Gravate, Kennon James, Naula Kinrade, Eric Lojgren, Pat Loboyko, Britt Martin, Val Mayerik, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy Rock Sardinha, Adrian Smith, Steve Tappin, Franz Vohwinkel et John Wigley*
Responsable du développement: *Kate Flack* Responsable du projet: *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries: *Simon Butler*

- VERSION FRANÇAISE -

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacroutspour KANEDA*
Réécriture :*Jérôme Vessière, Mathieu Saintout, Michaël Croitoriu pour KANEDA*



Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, décembre 2005.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



Bibliothèque INTERDITE

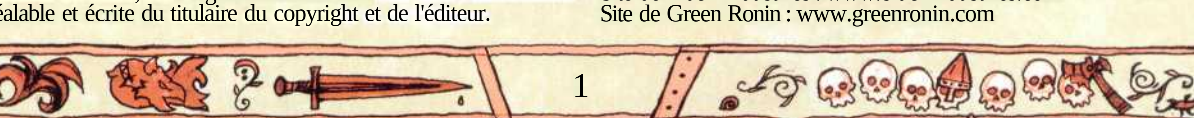
BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
89 rue de la Santé
75013 Paris, France
SAM. au capital de 8000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN: 2-915989-13-3

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr
Site de Black Industries : www.blackindustries.com
Site de Green Ronin : www.greenronin.com






~ Table des matières ~






INTRODUCTION

Bienvenue dans *L'Arsenal du Vieux Monde* ! Ce livre est un guide complet de l'équipement, de l'armement et des biens disponibles dans le jeu de rôle *Warhammer*. *L'Arsenal du Vieux Monde* est un supplément qui permettra aux joueurs d'améliorer leur personnage avec de nouvelles options d'équipement. Reprenant les bases fournies dans le **Chapitre 5 : L'équipement** du livre de règles de *WJDR*, cet ouvrage vous présente de nouvelles armes et armures, mais également de l'équipement, si bien qu'il peut être utilisé à la place du livre de règles.

À propos de ce livre

Cet ouvrage, décomposé en dix chapitres accompagnés d'un appendice, propose de l'équipement inédit et de nouvelles règles.

Introduction

C'est la partie que vous êtes en train de lire. Cette section dévoile une vue d'ensemble de l'ouvrage ainsi que les règles qui s'appliquent au supplément, comme la disponibilité, les options d'encombrement et la qualité des produits. De plus, vous y trouverez un guide pour vendre les objets qui vous paraissent inutiles.

Chapitre 1 : Monnaie et commerce

Ce chapitre traite de tout ce qui touche à l'argent dans *WJDR*. Il décrit les différentes monnaies du Vieux Monde, leur cours, leur taux de change et même comment s'en sortir quand on est sans le sou. Vous trouverez aussi les règles régissant les mécanismes commerciaux au travers de l'Empire et des nations frontalières, celles-ci incluant une liste de prix indicative.

Chapitre 2 : Armures du Vieux Monde

Voici le guide complet des armures du Vieux Monde. Il traite des trois principaux types d'armures et en propose deux nouveaux, l'armure de cuir clouté et l'armure d'écailles. De plus, vous y trouverez des variantes nationales, des règles complètes d'héraldique et un système régissant les dommages que subissent les armures.

Chapitre 3 : Armes du Vieux Monde

Cette section détaille toutes les armes au corps à corps et à distance du Vieux Monde. Nous en avons ajouté de nouvelles ainsi que des règles traitant de la qualité de l'armement. Ce chapitre se conclut sur les règles d'endommagement des boucliers.

Chapitre 4 : Poudre et armes de guerre

Voilà une section qui s'adresse aux amateurs de progrès technologique. Vous y trouverez les règles complètes régissant les armes à feu, ainsi que de nouvelles armes. De plus, y sont décrits des engins de siège et des règles traitant des balistes.

Chapitre 5 : Équipement général

Ce volumineux chapitre présente tous les objets ordinaires du Vieux Monde, du plus courant au plus rare, des produits alimentaires aux outils, en passant par l'équipement personnel.

Chapitre 6 : Équipement spécial

Cette section décrit de nombreux objets inhabituels comme les poisons, les potions et divers produits exotiques.

Chapitre 7 : Animaux et transport

Ce chapitre se penche sur les compagnons animaliers, le bétail, les montures et les différents moyens de transport comme les charrettes, les chariots et les bateaux, tout ce dont vous aurez besoin pour voyager en somme.

Chapitre 8 : Logements et commerces

Chacun sait bien évidemment ce qui se déroule au cours d'une aventure, mais qu'en est-il entre deux scénarios? Vous trouverez ici des règles visant à loger vos personnages, mais également à leur permettre d'acquérir des propriétés et des biens à terme.

Chapitre 9 : Recrutement de PNJ

Parfois, vous devrez bien admettre que vous avez besoin d'un coup de main. Ce chapitre fournit à vos joueurs toute l'aide dont ils auront besoin pour survivre dans le Vieux Monde. Vous y trouverez toutes les explications permettant de recruter des PNJ pour une période plus ou moins longue, ainsi que des PNJ prétirés utilisables rapidement.

Chapitre 10 : Trésors du Vieux Monde

Ce chapitre décrit différents bijoux, pierres précieuses et autres biens de valeur.

Appendice : Tables

Cette dernière section compile l'ensemble des tables récapitulatives de l'équipement proposé.



NOTES FINALES

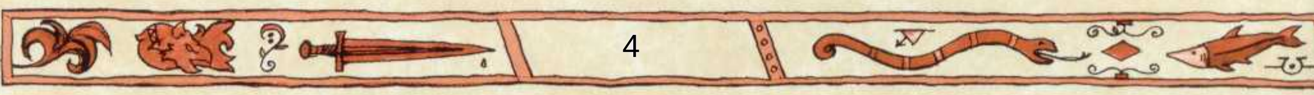
Cet ouvrage fait souvent références à certaines règles présentées dans le livre de base de *WJDR*. Nous les avons incluses dans cette section pour vous permettre de les avoir dans un seul et même livre.

Option: encombrement

Certains groupes de joueurs ne s'inquiètent pas du poids exact que peut porter un personnage. Si ce que porte un personnage semble raisonnable, alors il peut effectivement le porter. Pour ceux qui accordent plus d'intérêt à ce détail, voici des règles optionnelles. L'encombrement reflète le poids et le volume d'un objet. Certains objets peuvent être très légers, tout en restant volumineux et difficiles à transporter, tandis que d'autres sont très petits et particulièrement lourds. Par conséquent, certains objets sont tout simplement trop grands ou trop lourds pour qu'on les transporte. En ce qui concerne l'argent, 50 pièces de monnaie correspondent à 5 points d'encombrement.

Les personnages peuvent supporter un certain nombre de points d'encombrement, calculé en fonction de leur caractéristique de Force, avant d'en ressentir les effets. Un personnage peut porter un nombre de points d'encombrement égal à sa Force x 10. Ainsi, un personnage doté de 45% en Force peut porter 450 points d'encombrement avant d'être ralenti. Pour chaque tranche de 50 points au-dessus de son maximum d'encombrement, le personnage subit un malus de -1 en Mouvement.

Les nains peuvent porter de plus lourdes charges que les autres personnages, si bien qu'ils exploitent leur Force x 20. Les bêtes de somme, comme les chevaux, peuvent porter des charges plus importantes encore, dont la valeur d'encombrement égale leur Force x 30.




La valeur d'encombrement d'un personnage ou d'une créature est égale à la somme de ses valeurs de Force et d'Endurance multipliée par 10.

Disponibilité



Disposer d'argent ne garantit pas toujours d'avoir le bien ou le service requis à portée de la main. Les hameaux et les petits villages sont bien moins susceptibles de fournir des denrées coûteuses que des villes de 10000 habitants, par exemple. Qui plus est, trouver une épée de bonne qualité dans un petit village tranquille est bien plus difficile que dans une métropole fourmillant de vie. C'est pourquoi les biens et les services sont accompagnés d'une disponibilité qui varie de Très rare à Banale. Ce système indique la disponibilité moyenne des biens et sert de point de départ pour déterminer si une ville en dispose ou non. Par conséquent, n'hésitez pas à ajuster la disponibilité des biens et des services selon le lieu où se déroule votre partie.

Les personnages qui cherchent un bien ou un service précis doivent réussir un test de Commérage modifié en fonction de la disponibilité de ce qu'ils recherchent. La **Table 0-1: conséquences de la disponibilité** donne des modificateurs de base au test de Commérage quand il s'agit de trouver un objet dans une communauté comptant jusqu'à 1 000 habitants. Pour les communautés comptant plus de 1 000 habitants, réduisez la difficulté d'un cran jusqu'à 10000 habitants et de deux crans au-delà. Si la communauté ne compte que 100 habitants ou moins, augmentez la difficulté d'un cran. La **Table 0-2 : disponibilité en fonction de la population** montre les changements de difficulté en fonction de l'importance de la population.

DEGRÉ DE QUALITÉ

Tous les objets ne sont pas de qualité semblable. Certains sont de fabrication grossière ou mal entretenus, et d'autres de vrais chefs-d'œuvre d'une beauté exquise. Un cuisseau pourri a évidemment moins de valeur qu'un rôti bien accommodé. De même, une épée étincelante tout droit sortie des forges naines a beaucoup plus de valeur qu'une lame rouillée découverte au fond d'un lac. Tous les biens et services décrits dans les pages qui suivent sont de qualité moyenne. Lorsque les personnages désirent un bien ou un service de qualité supérieure ou moindre, utilisez les ajustements suivants au coût et à la disponibilité.

En temps normal, la qualité des biens et services n'a pas d'effet dans le jeu. Une chandelle de suif de qualité médiocre peut crachoter ou s'éteindre de temps à autre ou produire une odeur désagréable, tandis qu'une bougie de cire de qualité exceptionnelle émet une lueur vive, résiste au vent, etc. Dans le cas des armes et des armures, le degré de qualité a des effets tangibles sur les performances et l'encombrement, mais dans le cas des services et des biens courants, les différences de qualité ne sont qu'une affaire de description. Le MJ peut réduire la difficulté de certains tests en conséquence, mais ceci est laissé à son entière discrétion.

Option: vendre des biens



Le livre de règles de *WJDR* vous permet de vendre des biens au prix où vous les avez achetés. D'une manière générale, si vous désirez vendre un objet, vous pouvez en tirer la moitié de son prix d'achat sans avoir besoin d'effectuer de jet de dés. Toutefois, si vous désirez en obtenir davantage, vous devrez trouver un acheteur et votre prix de vente dépendra de l'état et du degré de qualité du bien, ainsi que de votre capacité à marchander. Si vous désirez vendre un objet de cette manière, vous devrez réaliser un **test de Marchandage opposé** avec l'acheteur. En cas de réussite, vous pourrez vendre votre objet à 50% de sa valeur, plus 10% par degré de réussite. Si c'est l'acheteur qui remporte l'opposition, il achète l'objet à 50% de sa valeur, moins 10% par degré de réussite. Un acheteur remportant un test avec deux degrés de réussite ne proposera donc que 30% de la valeur du bien.

TABLE 0-1 : CONSÉQUENCES DE LA DISPONIBILITÉ

Disponibilité	Difficulté	Modificateur au test de Commérage
Très rare	Très difficile	-30%
Rare	Difficile	-20%
Inhabituel	Assez difficile	-10%
Assez courant	Moyenne	+0%
Courant	Assez facile	+10%
Très courant	Facile	+20%
Banal	Très facile	+30%

TABLE 0-3 : DEGRÉ DE QUALITÉ

Degré de qualité	Multiplicateur*	Disponibilité
Qualité exceptionnelle	x 10	Augmente de 2 crans
Bonne qualité	x 3	Augmente de 1 cran
Qualité moyenne	x 1	—
Qualité médiocre	x 1/2	Diminue de 1 cran

*Lemodificateur est indiqué à titre indicatif. En effet, certains objets de qualité exceptionnelle peuvent coûter encore plus cher que le prix obtenu avec ce tableau. C'est au meneur de jeu de déterminer le véritable coût d'un objet.

TABLE 0-2: DISPONIBILITÉ EN FONCTION DE LA POPULATION

	Difficulté selon la population			
Disponibilité	Moins de 100	Moins de 1 000	Moins de 10 000	10 000 ou plus
Très rare	À la discrétion du MJ	Très difficile	Difficile	Assez difficile
Rare	Très difficile	Difficile	Assez difficile	Moyenne
Inhabituel	Difficile	Assez difficile	Moyenne	Assez facile
Assez courant	Assez difficile	Moyenne	Assez facile	Facile
Courant	Moyenne	Assez facile	Facile	Très facile
Très courant	Assez facile	Facile	Très facile	Réussite automatique
Banal	Facile	Très facile	Réussite automatique	Réussite automatique






MONNAIE ET COMMERCE

J'ai refilé vingt cliquantes au spadassin pour qu'il me débarrasse de mes soucis. Croyez-moi, il n'y a rien de tel qu'un peu de sang et d'argent pour huiler les rouages d'un commerce.

— Johannes, contrebandier de Carroburg

Chapitre I



Les pièces de monnaie restent rares dans le monde de Warhammer. D'une manière générale, les habitants du Vieux Monde ont plutôt recours au troc pour survivre. Un meunier, par exemple, prélève une quantité fixe de grain pour sa réserve personnelle avant de moudre celui qu'on lui a confié. Un boucher quant à lui demandera qu'on lui remette une portion d'un gibier avant de préparer la viande à consommer. Ce type de service permet aux habitants de palier à la rareté de l'argent en partageant les tâches. Bien sûr, l'argent est accepté en échange de tout service, comme nourrir un noble et sa suite, ou forger une arme, mais de telles transactions sont rares, trop exceptionnelles pour faire vivre une famille.

Pour de plus amples détails sur les revenus, reportez-vous à la **Table 1-1** : **salaires.**

LES MONNAIES

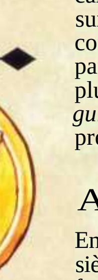
Quelle que soit leur provenance, les pièces de monnaie du Vieux Monde ont approximativement toutes la même taille et sont composées des mêmes matériaux. Elles pèsent toutes environ vingt-cinq grammes et sont soit en or, soit en argent, soit en cuivre (ou en bronze). Dans chaque contrée, le peuple utilise généralement les mêmes termes pour désigner la monnaie : les pièces d'or sont appelées couronnes d'or (co), les pièces d'argent pistoles d'argent (pa), et les pièces de cuivre sous de cuivre (s). Ainsi, 4 couronnes d'or se notent 4 co, 9 pistoles d'argent 9 pa et 15 sous de cuivre 15 s.

Le taux de change est le suivant :

1 couronne d'or (co) « 20 pistoles d'argent (pa) = 240 sous de cuivre (s)
1 pistole d'argent =12 sous de cuivre

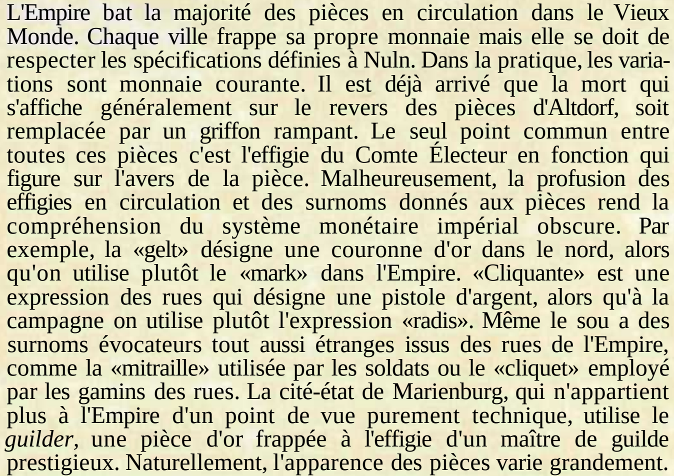
Comme nous vous l'avons déjà indiqué, il existe des différences minimes entre les monnaies. L'image frappée sur la pièce varie en fonction de la nation, de l'époque de frappe et parfois même de la cité-état d'origine. Vous trouverez dans les pages qui suivent les monnaies des principales nations du Vieux Monde.

La Bretonnie



Les pièces de monnaie bretonniennes ont une allure sobre et élégante à la fois. La couronne d'or, connue sous le nom *d'écu,* est de taille et de poids similaires à la monnaie impériale. Sur l'avers de la pièce figure l'effigie du roi Gilles le Breton, fondateur de la nation et de son système militaire, que tous les chevaliers de Bretonnie révèrent. La pistole d'argent, baptisée *sou* (à ne pas confondre avec le sou de cuivre impérial), arbore les armoiries personnelles de Gilles le Breton, ainsi que la date de sa mort. Le sou de cuivre, ou *denier,* porte quant à lui les armoiries ou le symbole familial de l'un des quatorze duchés bretonniens.

L'Empire



L'Empire bat la majorité des pièces en circulation dans le Vieux Monde. Chaque ville frappe sa propre monnaie mais elle se doit de respecter les spécifications définies à Nuln. Dans la pratique, les variations sont monnaie courante. Il est déjà arrivé que la mort qui s'affiche généralement sur le revers des pièces d'Altdorf, soit remplacée par un griffon rampant. Le seul point commun entre toutes ces pièces c'est l'effigie du Comte Électeur en fonction qui figure sur l'avers de la pièce. Malheureusement, la profusion des effigies en circulation et des surnoms donnés aux pièces rend la compréhension du système monétaire impérial obscure. Par exemple, la «gelt» désigne une couronne d'or dans le nord, alors qu'on utilise plutôt le «mark» dans l'Empire. «Cliquante» est une expression des rues qui désigne une pistole d'argent, alors qu'à la campagne on utilise plutôt l'expression «radis». Même le sou a des surnoms évocateurs tout aussi étranges issus des rues de l'Empire, comme la «mitraille» utilisée par les soldats ou le «cliquet» employé par les gamins des rues. La cité-état de Marienburg, qui n'appartient plus à l'Empire d'un point de vue purement technique, utilise le *guilder,* une pièce d'or frappée à l'effigie d'un maître de guilde prestigieux. Naturellement, l'apparence des pièces varie grandement.

Altdorf

En commémoration de la victoire sur les von Carstein lors des deux sièges de la cité pendant les guerres des Comtes Vampires, les pièces frappées à Altdorf sont souvent à l'effigie de la mort. De cette





TABLE 1-1 : SALAIRES

Métier	Salaire annuel (co)	Salaire mensuel (pa)	Salaire hebdomadaire (s)	Salaire journalier (s)
Paysan	9-15	15-25	45-75	7-12
Riche fermier	15-25	25-45	75-135	12-22
Aubergiste	20-30	35-50	105-150	17-25
Commerçant urbain	20-40	35-65	105-195	17-32
Mercenaire	20-50	35-80	105-240	17-40
Artisan talentueux	25-80	40-135	120-400	20-66
Receleur type	30-100	50-165	150-495	25-82
Médecin	40-150	65-250	195-750	32-125
Maître-artisan	150-500	250-835	750-2505	125-420
Noble	250-500	415-835	1245-2505	210-420
Seigneur sorcier	300-800	500-1350	1500-4050	250-675
Aristocrate	1000+	1700+	5100+	850+

Tous les salaires annuels sont indiqués *avant* application des impôts régionaux.

manière, les habitants de la capitale défient la mort et la magie maléfique qui s'en dégage. Certaines pièces, surtout les sous, arborent un griffon rampant par égard pour l'Empereur. Mais quelles que soient les pièces, l'avers est à l'effigie de l'Empereur. C'est pour cette raison que les couronnes d'or portent souvent le nom de «karl». Elles sont aussi appelées «radieuses» dans les rues de la cité.



Le Hochland

Province de grands chasseurs, le Hochland utilise fréquemment des représentations d'arcs et de cervidés. Depuis l'invention du long fusil d'Hochland, les nouvelles pièces d'or battues portent souvent cette arme à feu croisée avec un arc alors que les pistoles et les sous arborent généralement du gibier (sangliers, cerfs, ours, etc.).



Middenheim

Fiers de leur association avec Ulric, les Middenheimers frappent leur monnaie avec un loup en pleine course sur le revers. Certaines pièces, notamment les pistoles d'argent, arborent l'image d'une citadelle pourvue de quatre portes ou d'une clé pour honorer les défenseurs de la cité.



Le Moot

Les halflings du Moot ne frappent qu'une seule monnaie, la pistole d'argent, et utilisent comme symbole un coq géant. Comme il s'agit de la monnaie principalement employée par les halflings, lorsque le besoin s'en fait sentir, ces derniers utilisent les couronnes d'or et les sous de l'Empire.



Nuln

En tant que principal centre intellectuel et industriel de l'Empire, Nuln bat sa monnaie à l'image de ses grands ponts et batteries d'artillerie, symbole de la puissance de l'ancienne capitale. La couronne d'or arbore le blason de l'école impériale d'Artillerie sur le revers et l'effigie de l'Empereur sur l'avers.



L'Ostland

Le taureau d'Ostland est un symbole de ténacité et de force, des caractéristiques partagées et peut-être héritées de leurs cousins kislevites. L'Arc Dragon, l'artefact légendaire qui arme les Comtes Électeurs d'Ostland, est aussi très souvent frappé sur les pièces de monnaie.



Le Stirland

À l'époque de Sigmar, les tribus qui contrôlaient cette partie de l'Empire étaient dirigées non pas par un chef, mais par une féroce reine guerrière. Bien qu'elle mourût lors de la bataille du Col du Feu Noir et que son fils prît à sa suite le titre de Comte Électeur, elle est toujours célébrée dans les chansons traditionnelles du comté. Son nom est aujourd'hui oublié, mais son image est pour toujours frappée sur les pistoles d'argent du Stirland.



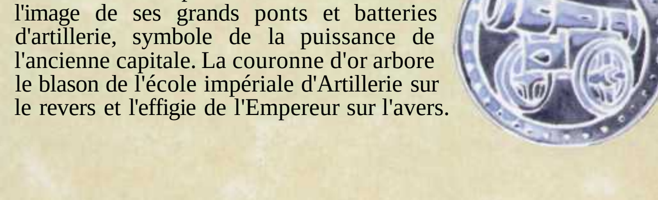
Talabheim

La rivière sacrée du Talabheim, la Talabec, est à l'origine de la richesse du comté, mais aussi une source de commerce et un centre religieux. De ce fait, de nombreuses pièces de monnaie, notamment les pistoles d'argent sont à l'effigie de la Talabec. De même, le sou de Talabheim porte aussi des images religieuses de dieux datant de l'époque où Sigmar n'avait pas encore unifié l'Empire. Tous les sous frappés dans le comté portent soit l'image des bois d'un cervidé, soit un arbre dont les branches ont la forme de bois de cervidés. En plus de cela, la capitale se situe au centre d'un cratère autrefois creusé par la chute d'une comète, ce qui crée un lien puissant entre les habitants de Talabheim et le culte de Sigmar dont le symbole est une comète à deux queues. Pour souligner davantage ce lien, les couronnes d'or de Talabheim sont toutes frappées d'une comète à deux queues.

Le Wissenland

Depuis que le Wissenland a absorbé la province du Solland, les habitants du sud de l'Empire révèrent le soleil et l'utilisent comme symbole sur leurs pièces et leurs bannières. Cela vient du fait que la chute du Solland reste l'une des époques les plus sombres de l'histoire de l'Empire. Les dictons locaux disent que le Solland est désormais une région où le soleil ne brillera plus jamais.









L'Estalie

La monnaie estalienne est similaire à celle de l'Empire car les pièces ont les mêmes composants que leurs équivalentes impériales. L'avers de *l'excelente,* la couronne d'or estalienne, arbore un château au sommet d'une colline, alors que le revers porte le blason de la famille régnante de la cité où a été battue la pièce. Comme partout dans le Vieux Monde, c'est plutôt le *real,* la pistole d'argent, qui est le plus souvent utilisé lors des paiements. Il porte un poisson sur l'avers et l'année de sa création sur le revers. Le *duro,* équivalant au sou impérial, est quant à lui composé de bronze ou de cuivre. Il est frappé sur l'avers d'une balance de marchand et du drapeau estalien sur le revers.

Kislev

Le *ducat* d'or kislevite porte sur l'avers l'effigie du tzar ou de la tzarine en place et le Palais de l'Hiver sur le revers. Les *ducats* sont d'une qualité exceptionnelle et la légende raconte que les premières pièces furent frappées dans les halls nains des Montagnes du Bord du Monde. Le *denga,* la pistole d'argent, est toujours plus utilisé que le *ducat.* Il arbore l'effigie de la tzarine Katarina. Quant au *pulo,* le sou de cuivre, il porte la tête d'un ours, symbole de Kislev, sur l'avers et un aigle sur le revers.

La Norsca

Loin au nord de l'Empire, au-delà même des frontières kislevites, s'étendent les terres enneigées de la Norsca, un pays où le Chaos est fermement enraciné, que les marchands jugent par trop inhospitalier, lointain et dangereux pour s'y aventurer. Les Norses ne frappent que rarement leur monnaie et préfèrent utiliser les pièces récoltées durant les missions de pillage. Les rares espèces qu'ils battent sont le *sceatta,* une petite pièce d'argent arborant l'image barbare d'un roi norse entouré d'un cercle de runes, et le *pfennig,* une pièce de cuivre dont l'avers est divisé en quatre champs décorés chacun d'une rune (runes de la force, du courage, de la mort et des conquêtes). Le peuple norse n'utilise pas de pièces d'or, préférant fondre ce métal pour en faire des bijoux. Bien qu'ils acceptent des pièces d'autres contrées, qu'ils considèrent comme équivalentes, les Norses conservent jalousement leur monnaie.

Les Principautés Frontalières

Les États de cette région ne frappent pas leur monnaie, c'est pourquoi ils acceptent toutes les pièces émises par les autres nations du Vieux Monde. La monnaie impériale est évidemment la plus utilisée dans ces contrées tourmentées, mais il est courant de trouver des pièces d'autres pays.

Les cités-états de Tilée

Chaque cité-état de Tilée frappe sa propre monnaie et aucune ne ressemble aux autres. Un grand nombre d'images et de symboles sont utilisés en fonction des régions et des gouvernements. Toutefois, la Tilée utilise tout de même le système monétaire impérial de la couronne d'or, de la pistole d'argent et du sou de cuivre. Les couronnes d'or courantes arborent l'effigie de divers princes marchands sur l'avers et la balance de marchand sur le revers, comme le *duro* estalien. La pistole d'argent est plutôt décorée de navires ou d'une baliste, l'invention tiléenne la plus célèbre. Les sous de cuivre sont aussi variés. Certains sont frappés de forteresses imposantes, de temples, de bâtiments officiels ou même de marchés. Comme chaque cité-état bat sa propre monnaie, la qualité varie grandement, ce qui fait que les pièces tiléennes n'ont généralement aucune valeur à l'extérieur de leurs frontières. Les nains, par exemple, refusent catégoriquement d'être payés en espèces tiléennes, ce qui fait que les marchands sont obligés d'utiliser des pièces impériales pour commercer avec leurs voisins.

La monnaie elfe

Comme les autres peuples du Vieux Monde, les elfes recourent à la monnaie pour faciliter les échanges avec leurs voisins. Néanmoins, au sein de leurs communautés, ils préfèrent pratiquer le troc plutôt que de se rabaisser à utiliser de vulgaires morceaux de métal. Malgré tout, les elfes profitent de l'occasion pour permettre à leurs artisans de créer des objets d'une beauté sans égale, qui rejettent toute célébration de la guerre. Pour cette raison, le *souverain d'or* n'arbore jamais d'arme ou de scène de bataille légendaire, mais plutôt de splendides objets naturels. Les elfes sylvains frappent leur monnaie de feuilles d'arbres importants, comme le chêne pour les pièces d'or et l'érable pour les pièces d'argent, et des feuilles moins nobles pour les pièces de cuivre, comme celles du bouleau ou d'arbres fruitiers. La passion des hauts elfes pour l'architecture se reflète dans leurs pièces qui arborent généralement des forteresses, des tours ou des temples. Ils décorent plus rarement leur monnaie des légendaires dragons de Caledor, de pégases ou d'autres créatures mythiques de la lointaine Ulthuan.

Les royaumes nains



Les nains utilisent les dénominations impériales, mais leurs pièces sont d'une qualité nettement supérieure. Les pièces d'or sont frappées d'une reproduction du *Livre des Rancunes* pour que les autres peuples gardent à l'esprit que les nains n'oublient jamais rien. Les autres pièces, d'argent et de bronze, portent les armoiries du clan qui a battu la monnaie sur l'avers et l'année de fabrication sur le revers. Certaines pièces naines arborent aussi des reproductions fidèles des célèbres montagnes de leur royaume. Toujours pragmatiques, les nains désignent leurs pièces selon leur alliage : *or, argent* et *laiton.*



Les autres nations

Il arrive parfois que les pièces de contrées lointaines arrivent dans le Vieux Monde. Il est ainsi possible de trouver des pièces venues d'Arabie dans les Principautés Frontalières, en Estalie ou dans les cités-états de Tilée. Ces dernières arborent des cimeterres croisés (co), un étalon cabré (pa) ou un croissant de lune (s). On trouve aussi quelquefois en Kislev des pièces venues du lointain Cathay, leur valeur





TABLE 1-2 : TAUX DE CHANGE

Nations	Arabie	Bretonnie	Elfes	Empire	Estalie	Kislev	Nains	Norsca	Tilée
Arabie	—	-10%	-5%	-5%	+0%	+ 10%	-20%	+0%	-10%
Bretonnie	+10%	—	+5%	+5%	+10%	+ 10%	-10%	+0%	-20%
Elfes	+5%	-5%	—	+0%	+5%	+5%	+0%	+0%	+20%
Empire	+5%	-5%	+0%	—	+5%	+10%	-15%	+0%	-15%
Estalie	+0%	-10%	+0%	-5%	—	-10%	-20%	+0%	-10%
Kislev	-10%	-10%	-5%	-5%	+10%	—	-10%	+0%	+0%
Nains	+20%	+20%	+0%	+30%	+40%	+40%	—	+0%	+50%
Norsca	+0%	-30%	-10%	-20%	-10%	-5%	-20%	—	-5%
Tilée	-10%	-50%	-20%	-30%	-20%	-10%	*	+0%	—

* Les nains n'acceptent jamais de monnaie originaire de Tilée.

étant plus liée à leur rareté qu'à leur composition. En effet, ces pièces sont marquées de créatures étranges provenant de cette mystérieuse contrée. Le plus souvent, ces pièces sont trouées pour pouvoir être enfilées sur une corde servant de bourse, comme il est de coutume au Cathay. Depuis quelques années, des pièces de monnaie parviennent de terres plus lointaines encore, comme la Lustrie, mais le plus souvent, elles sont fondues pour être transformées en monnaie locale. Toutefois, on peut toujours reconnaître une pièce originaire de Lustrie à la teinte rougeâtre de son alliage.

Taux de change

Bien que les nations utilisent approximativement le même système de poids et de mesure pour frapper leur monnaie de manière à faciliter les échanges commerciaux, les animosités interraciales, les guerres et autres conflits ont tendance à influer sur sa valeur dans les contrées avoisinantes. Toutefois, malgré la volonté d'unification des mesures monétaires, certaines pièces sont frappées en intégrant de fines couches d'étain ou d'aluminium dans leur alliage, diminuant ainsi de manière notable leur valeur à l'étranger. La **Table 1-2 : taux de change** vous indiquera les différentes valeurs des monnaies entre les nations du Vieux Monde.

LA CONTREFAÇON

En raison de la grande variété des pièces en circulation, il est quasiment impossible de retrouver un faussaire. Les *mornifles,* comme sont appelées les pièces douteuses dans l'Empire, constituent un problème récurrent que les autorités ne parviennent pas à enrayer. De nombreux forgerons de talent abandonnent donc leur métier ou arrondissent leurs fins de mois en fabriquant de la fausse monnaie. Ainsi, un forgeron ou un frappeur peut, en rognant sur la vraie monnaie, se constituer une réserve de métal suffisante pour fabriquer ses propres pièces. En ajoutant des métaux moins nobles et plus communs, les faussaires réduisent le poids et la valeur de la monnaie.

Pour commencer

La première chose dont doit disposer un faussaire est une matrice qui lui permettra de battre sa monnaie. Évidemment, ces matrices sont rares, il faut donc réussir un **test de Commérage Très difficile (- 30%)** pour en trouver une. Toutefois, un personnage ayant la compétence Métier (artiste) peut effectuer un **test Difficile (-20%)** pour créer une matrice de toutes pièces. Ensuite, il lui faut au minimum un atelier et un fourneau pour travailler le métal.

Une fois que le faussaire a acquis ou s'est fabriqué sa matrice, il doit trouver du métal. Pour créer une pièce crédible, le faussaire doit utiliser au moins un quart du métal ou de l'alliage d'origine de la pièce. Il doit également être aidé d'un assistant pour réaliser les dosages, faute de quoi ses pièces seront automatiquement identifiées comme fausses.

Frapper sa monnaie

Un personnage doit effectuer un **test de Métier (forgeron) Assez difficile (-10%)** chaque jour. À chaque test réussi, le faussaire produit un maximum de 50 pièces en fonction de la matière première disponible (moins s'il ne dispose pas d'assez de matériaux). En cas d'échec, le faussaire produit un nombre de pièces plus faible. Réduisez alors le nombre de pièces réalisées en fonction de la marge d'échec. Par exemple, un faussaire ayant une Intelligence de 20 obtient un résultat de 45. Il rate donc le test de 35 points (Intelligence de 20,-10% car il s'agit d'un test Assez difficile). Il ne parvient donc à réaliser que 15 pièces au lieu de 50(50-35 = 15).

Écouler de la fausse monnaie

Une fois que le faussaire a fabriqué sa fausse monnaie, il peut tenter de l'écouler. Toutefois, cette étape n'est pas de tout repos et demande de réussir un **test de Charisme** à chaque transaction. En cas d'échec, les fausses pièces sont identifiées et le personnage va devoir faire face à de graves accusations, qui peuvent mener à une vie d'emprisonnement, voire pire. Écouler des pièces contrefaites de mauvaise qualité est plus difficile. La première transaction nécessite un **test de Charisme Moyen (+0%),** mais chaque nouvelle transaction réalisée dans la même communauté ou dans le voisinage voit la difficulté augmenter d'un niveau. Ainsi la deuxième transaction sera Assez difficile (-10%), la troisième Difficile (-20%) et la quatrième Très difficile (-30%).





LE TROC

Toutes les transactions du Vieux Monde ne se font pas avec des espèces sonnantes et trébuchantes. Il arrive souvent qu'une personne offre un service ou troque un objet contre celui dont elle a besoin. Dans les bas quartiers des villes, là où la monnaie est rare, on échange le plus souvent sa force de travail contre le produit désiré. Le troc est surtout utilisé à la campagne, où la richesse d'un individu est mesurée par la régularité de ses repas, sa maison et les habits qu'il porte sur le dos. C'est particulièrement vrai chez les chasseurs, les trappeurs, les elfes et les autres habitants de régions isolées. Dans les villages les plus reculés, un homme avec une centaine de couronnes d'or est finalement aussi pauvre qu'un mendiant d'Altdorf s'il n'a rien à donner pour manger à sa faim. En effet, la majorité des gens qui vivent dans ces villages ne les quittent jamais et n'ont donc pas l'usage d'une centaine de couronnes d'or.
Un boucher pourra par exemple troquer une poitrine de mouton contre une paire de chausses tandis qu'un étameur échangera des couverts contre deux sacs de farine. Quel que soit le produit, la valeur d'échange dépend toujours de la demande. Elle peut donc varier grandement d'un lieu à un autre. Si des couverts ont une utilité quotidienne, un repas n'a plus de valeur une fois consommé. C'est la raison pour laquelle des couverts se négocient généralement contre plusieurs repas, à moins que le village dans lequel vous vous rendez soit au bord de la famine, auquel cas la tendance s'inversera.

La pratique du troc

Elle est relativement simple, comme la plupart des gens qui la pratiquent. Pour estimer la valeur d'un objet il faut prendre en compte son utilité. La nourriture, par exemple, est très utile pour une famille affamée, alors qu'une épée est pratiquement inutile dans un village réputé pour ses forges. Pour déterminer la valeur d'échange d'un produit, on peut se baser sur sa disponibilité, modifiée par les facteurs locaux. La **Table 1-3 : valeur d'échange** sert de point de départ pour comparer les valeurs des biens et des objets. Toutefois, n'hésitez pas à faire varier ses valeurs en fonction des circonstances au moment du troc.



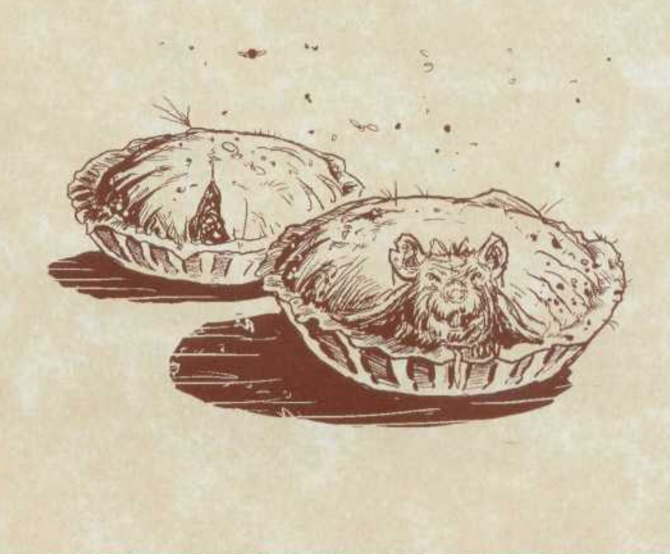
TABLE 1-3: VALEUR D'ÉCHANGE

Disponibilité de l'objet désiré	Disponibilité de l'objet à échanger						
	TR	**R**	**I**	**AC**	**C**	**TC**	**B**
Très rare (**TR**)	1	2	4	8	16	32	64
Rare (**R**)	1/2	1	2	4	8	16	32
Inhabituel (**I**)	1/4	1/2	1	2	4	8	16
Assez courant (**AC**)	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8
Courant (**C**)	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2	4
Très courant (**TC**)	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2
Banal (**B**)	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1

Exemple : *Jon est affamé et possède une épée supplémentaire dont il ne fait aucun usage (arme à une main de disponibilité courante). Il recherche désespérément un repas (disponibilité très courante). N'ayant aucune liquidité sur lui, il propose d'échanger son épée contre de la nourriture. En comparant cet objet de disponibilité courante avec un objet de disponibilité très courante, Jon réalise qu'il peut obtenir deux repas en échange de sa lame. Maintenant, si le MJ décide que la ville est en pénurie d'armes, la disponibilité de l'épée de Jon peut passer de courante à assez courante, ce qui équivaut désormais à quatre repas. Si la ville a désespérément besoin d'armes, la disponibilité peut même passer de courante à inhabituelle, autrement dit huit repas. Mais la situation pourrait être aussi bien pire. L'anéantissement des récoltes par une maladie pourrait très bien faire passer la disponibilité d'un repas à inhabituelle. Dans ce cas, un seul repas lui reviendra à pas moins de quatre épées!*

Échanger des services

Les services peuvent êtres échangés de la même manière que les biens (cf. **Chapitre 9 : Recrutement de PNJ** pour la disponibilité). Un artisan peut échanger une journée de labeur contre un repas, mais dans une ville importante comme Nuln, personne n'échangera un bon repas et un lit propre avec un artisan, sauf si ce dernier est particulièrement doué.







LE COMMERCE ET L'ÉCONOMIE

Bien que la guerre soit bien trop courante, la vie continue dans le Vieux Monde. Des hommes et des femmes travaillent la terre depuis l'Estalie jusqu'aux frontières orientales de l'Empire et même dans les terres lointaines de Kislev. Les artisans transforment les matières premières extraites des profondeurs de la terre en produits finis de qualité utiles à la société, du savon aux célèbres cottes de mailles de Marienburg. Au péril de leur vie, et de leur fortune, les marchands sillonnent les routes commerciales du Vieux Monde, offrant des produits indispensables à la vie à ceux qui ont de l'argent ou des biens à troquer.

Les mécanismes économiques

L'économie du Vieux Monde repose sur divers procédés. Les matières premières sont cultivées ou extraites pour être vendues aux artisans qui, à leur tour, les transforment et les vendent à la population. Les paysans travaillent dans les champs pour récolter des céréales et des légumes, ou élèvent du bétail qu'ils abattent ensuite pour vendre la viande et les peaux aux artisans locaux comme les tanneurs, les bouchers ou les meuniers. Les mineurs extraient des Monts du Milieu le minerai qu'ils vendent aux ferronniers et aux forgerons qui, à leur tour, créent des armes, des armures et des bijoux. La plupart des artisans vendent leur production sur un marché local, car rares sont ceux qui ont les ressources pour se déplacer dans d'autres villages. Ils dépendent donc des négociants pour vendre leur marchandise à travers le Vieux Monde.

Les marchands

Situé au bas de l'échelle des marchands, le colporteur ou camelot parcourt les routes en portant sur son dos les produits qu'il vend de village en village. N'ayant que rarement des espèces sur lui, ce vendeur itinérant troque les marchandises qu'il réussit à se procurer, c'est-à-dire le plus souvent autant de produits de qualité que de camelote. Les colporteurs ne vendent presque jamais de nourriture, car ils ne disposent pas de moyens de transport suffisamment rapides pour livrer leur marchandise avant qu'elle ne pourrisse. Ils travaillent généralement avec six à douze villages qu'ils rallient périodiquement. Les plus fortunés peuvent s'offrir les services d'un ou deux gardes du corps, mais cela reste très rare, car si un colporteur peut se permettre une telle dépense, il ne se déplace généralement plus à pied.

Supérieurs directs des camelots, les marchands vont du petit négociant qui travaille avec une poignée de villes au puissant seigneur qui importe et exporte dans les moindres recoins du Vieux Monde. Dans les villes, ils se regroupent généralement en guildes pour défendre leurs intérêts. Toutefois, bien qu'elles soient importantes au niveau local, les guildes ne peuvent rivaliser avec la puissance des grandes maisons marchandes. La plupart des négociants s'établissent dans une ville d'où ils gèrent leurs affaires. Certains disposent de navires, de péniches ou de caravanes qui leur permettent d'approvisionner les cités côtières ou les régions les plus reculées.

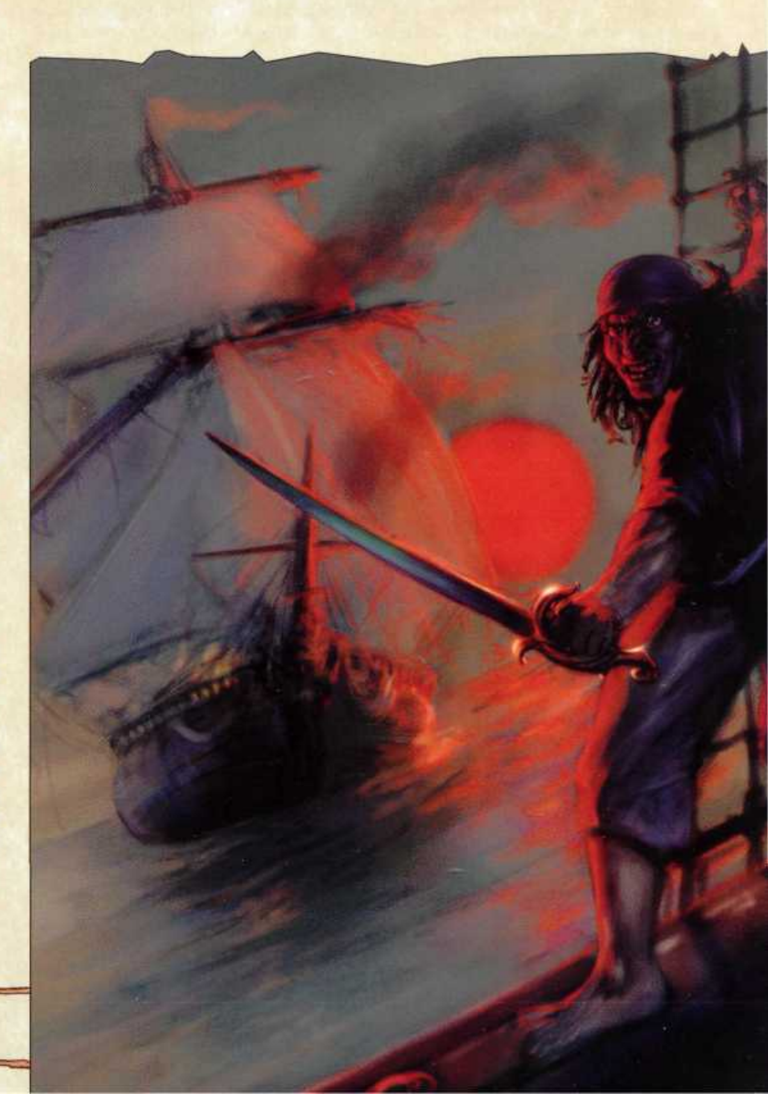
Aussi florissantes que soient les affaires d'un négociant, il ne pourra jamais concurrencer les grandes maisons marchandes. Dirigées par des princes marchands qui jouissent d'un pouvoir à peu près équivalent à celui d'un roi, elles font la pluie et le beau temps sur leur zone d'influence. Pour augmenter le prix d'une marchandise, les grandes maisons marchandes se contentent d'interrompre l'approvisionnement d'une cité. Pour le baisser, elles se contentent d'inonder le marché, ce qui dissuade immédiatement toute concurrence. Disposant d'un vaste réseau de comptoirs et d'employés à travers le Vieux Monde, les grandes maisons marchandes réalisent des profits considérables en négociant leurs marchandises directement chez le producteur, et en les revendant dans les cités où la demande est la plus importante. Vous trouverez ci-après la description de quelques-unes de ces maisons.

La maison Agnew

Bien qu'une classe moyenne commence à apparaître en Bretonnie, elle manque de la force et de l'émulation des bourgeois impériaux. Ainsi, les maisons nobles continuent de contrôler tous les aspects de la vie en Bretonnie, ce qui inclut le commerce. La maison Agnew, connue à travers le Vieux Monde pour ses vins et ses spiritueux, est une maison noble dont les succès en affaire ont de loin éclipsé les prouesses réalisées sur les champs de bataille. Ayant construit sa richesse en exportant les vins de qualité de la vallée de Morceaux, la maison Agnew, prétextant défendre ses intérêts économiques et la soi-disant sécurité de la Bretonnie, a aidé Marienburg lors de sa sécession avec l'Empire. Bien que certaines autres nobles familles regardent avec mépris les Agnew pour oser avoir des activités peu chevaleresques, la maison est malgré tout devenue l'une des clés du bien-être économique du pays.

La maison Bacher

Après avoir fait ses armes en important du pain et des pâtisseries à Marienburg, la maison Bacher est progressivement devenue la première puissance marchande de nourriture dans le Vieux Monde. Toujours installée à Marienburg, elle possède un pouvoir considérable notamment au sein de l'Empire, ce qui est surprenant compte tenu des tensions entre la cité-état et l'autorité impériale. Des rumeurs prétendent que les Bacher auraient une influence sur le pouvoir politique local, mais la plupart des Marienburgers ne prêtent pas l'oreille à de telles sornettes. Les armoiries représentent une sauterelle sur un champ rouge, et leurs bannières peuvent être vues dans tous les ports du monde. Etrangement, leurs concurrents sont les petits commerçants de l'Empire. Toutefois, la maison Bacher parvient à conserver de l'influence grâce notamment à son monopole sur les cognacs et eaux-de-vie bretonniens.





La maison d'excellence Korbrel

Cette grande et puissante organisation fournit aux riches citoyens du Vieux Monde les produits de luxe dont ils ont besoin. Son commerce tourne autour des métaux précieux, des gemmes, de la verrerie et du minerai de gromril nain. Le nom Korbrel est souvent assimilé à l'aristocratie décadente de l'Empire mais leur puissance leur ouvre tout de même les portes des soirées privées de l'Empereur.

La famille von Kantor

Installée dans l'Averheim, cette famille est très efficace mais plutôt réduite du fait des innombrables raids orques et de la proximité du Col du Feu Noir. Les von Kantor s'occupent de l'exploitation du minerai des Montagnes du Bord du Monde. Ils utilisent une main-d'œuvre paysanne peu onéreuse pour concurrencer les nains. Bien que le gros de leur production soit expédié vers les cités impériales, les transactions ont généralement lieu bien plus au nord.

Le clan Rumster

Cette maison marchande halfling réunit les esprits les plus brillants du Moot. Grâce à son important réseau de distribution et à la compétitivité de ses prix, les *tourtes à un sou* et les *pains de viande de voyage* sont célèbres dans tout l'Empire malgré l'origine douteuse des ingrédients. Sans surprise, dès qu'on entend parler d'un stock de farine gâtée, ou de viande faisandée, il y a toujours un Rumster dans le coin avec un four bien chaud et des spécialités à vendre. La rumeur prétend qu'ils mettent de tout dans leurs tourtes, même d'autres Rumster.

Les autres maisons

Il existe de nombreuses autres maisons marchandes dans le Vieux Monde, comme la famille Vivebrise, chargée du commerce entre la nation elfe et Erengrad, Marienburg ou même Altdorf. La famille Fabbricante de Tilée se spécialise quant à elle dans les unités de mercenaires et les compagnies franches qu'elle négocie auprès des seigneurs nordiques pour les nations les plus belliqueuses. Les Steinhauer fournissent les puissants du Vieux Monde en marbre rare qu'ils utilisent sous forme de tuiles et de pierre de taille pour leurs demeures et palais.

Les routes commerciales

Les marchandises circulent dans le Vieux Monde par terre, par mer ou par fleuve. De ces trois moyens de transport, la péniche est de loin le moins onéreux, le plus rapide et le plus pratique à défendre en cas d'attaque de brigands. En conséquence, les fleuves du Vieux Monde sont souvent encombrés d'embarcations voyageant d'une ville à l'autre. Le Grand Océan est plus dangereux comme en témoignent les nombreuses attaques menées par les pirates de l'île de Sartosa et les corsaires d'Arabie contre les navires bretonniens et tiléens. En réalité, même les navires de guerre isolés doivent se méfier des flottes de pirates en maraude, car la rapidité des attaques ne laisse que peu de chance aux lourds galions.

Les caravanes sont formées d'une longue succession de chariots qui relient les grands centres de commerce du Vieux Monde. Quoique lourdement protégées, la plupart d'entre elles subissent au moins une attaque par expédition. C'est la raison pour laquelle la majorité des marchands choisissent d'effectuer une partie du trajet en péniche.

La voie commerciale la plus connue du Vieux Monde, la route de l'Argent, relie les lointaines contrées de l'Ind et du Cathay. Bien qu'il soit rare que les caravanes lancées dans ce long et périlleux voyage survivent aux tribus de hobgobelins qui l'infestent, nombreuses sont celles qui l'entreprennent chaque année. Il faut dire que les bénéfices dégagés par une telle expédition permettent à ses commanditaires de vivre comme des rois jusqu'à la fin de leurs jours.



Le commerce de biens



Bien que Marienburg et le port kislevite d'Erengrad soient de grands centres de commerce, l'Empire reste le plus important producteur et consommateur du Vieux Monde. Sa puissance commerciale éclipse celle de la Bretonnie, des Royaumes Estaliens et des cités-états de Tilée. Vu les enjeux financiers, on comprend aisément pourquoi même les grandes maisons marchandes sont si vigilantes lorsqu'elles négocient avec l'Empire.

Altdorf

La capitale de l'Empire, siège du pouvoir impérial et de l'Église de Sigmar, est le cœur de la nation. Des milliers de pèlerins traversent l'Empire pour se faire bénir à la cathédrale de Sigmar par les prêtres du culte, et lorsqu'ils sont dans la ville, ils dépensent des sommes considérables pour le plus grand bonheur des commerçants. Ainsi, les tavernes, brasseries, musées, bâtiments gouvernementaux, et même le palais de l'Empereur sont entretenus par les revenus générés par ce tourisme. Même les universités d'Altdorf attirent les visiteurs car elles sont réputées pour être les meilleures du Vieux Monde. Situé au confluent du Reik et de la Talabec, Altdorf reçoit également un flot régulier de péniches chargées de biens provenant de toute la nation.

Marienburg

Bien que ne faisant plus partie de l'Empire, Marienburg prétend toujours être le plus grand port du Vieux Monde. Situé à l'embouchure du Reik, le port, qui sert de centre névralgique vers le nord, partage son activité entre le trafic maritime et fluvial. Comme les marchands étrangers désireux de commercer avec l'Empire sont forcés de passer par Marienburg pour accéder au Reik, cela permet à la ville d'aligner les meilleurs produits et de prélever d'importantes taxes douanières. En conséquence, la classe marchande de Marienburg est très puissante tout en étant variée, car les elfes utilisent également la cité-état comme centre de commerce vers les nations humaines.

Middenheim

À cause de son éloignement géographique et de sa forte identité religieuse, Middenheim n'a jamais été un grand centre de commerce. La production alimentaire locale est d'ailleurs tout juste suffisante pour nourrir la population. Il existe une route qui relie Marienburg à Middenheim, mais elle est rarement utilisée. De même, bien que de nombreux marchands d'Altdorf vendent leurs produits dans le nord, peu s'arrêtent à Middenheim, préférant s'orienter vers des destinations plus lucratives.

Nuln

Si Nuln est en plein essor, c'est parce que la cité est un point de passage obligé pour les marchands des contrées du sud qui souhaitent traverser le Reik, et rallier les grandes cités commerçantes du nord de l'Empire par la forêt de Reikwald. Bien qu'elle produise d'excellents vins et dispose d'une industrie métallurgique de premier ordre, la cité est surtout réputée pour sa production d'armes de siège, considérée comme la meilleure du Vieux Monde. De ce fait, les familles marchandes de Nuln dégagent d'énormes profits qui leur permettent entre autres de financer les universités locales.

Les autres centres de commerce de l'Empire

Le Reikland est l'un des plus principaux greniers de l'Empire. De récentes avancées dans le domaine agricole laissent espérer une résolution prochaine des famines qui empoisonnent régulièrement la population impériale. En compétition avec le Reikland, les verts pâturages du Moot élèvent les meilleurs moutons et vaches du Vieux Monde. Les halfling produisent également de la bière et une excel-

~ PRODUITS COMMERCIAUX COURANTS ~

Les marchands gagnent leur vie en vendant leurs produits dans les régions où ils font cruellement défaut. Il peut s'agir de tissus, de peaux, d'épices ou de nourriture. La **Table 1-4 : produits commerciaux** fournit les prix pour les biens les plus courants. Comme le reste des produits du Vieux Monde, les prix fluctuent en fonction de la qualité.

TABLE 1-4 : PRODUITS COMMERCIAUX

Produits	Prix courant	Produits	Prix courant	Produits	Prix courant
Tissus	*par mètre carré*	*Teintures*	*par livre*	*Graines*	*par livre*
Dentelle	3 co	Bleu cuivré	33 pa	Avoine	8 pa
Fibres tressées	8 s	Bleu marine	39 pa	Blé	1 co
Laine	1 co	Carthame	15 pa	Lentille	1 co
Linge de maison	10 pa	Jaune	9 pa	Millet	8 pa
Soie de Cathay	5 co	Ocre	45 pa	Orge	13 pa
Toile	2 pa	Rouge ferreux	18 pa	Pois chiche	2 co
Velours	2 co	Vermillon	3 co	Riz	3 co
		Vert	33 pa	Sarrasin	6 pa
Peaux	*par peau*	Violet	6 co	Seigle	8 pa
Cheval	2 co				
Cuir de vache	1 co	*Huiles*	*par litre*	*Farine*	*par livre*
Daim	50 pa	Amande	2 co	Blé	2 co
Léopard	14 co	Carthame	8 s	Orge	26 pa
Lion	15 co	Noisette	6 pa	Sarrasin	13 pa
Loup	5 co	Noix	3 pa	Seigle	18 pa
Martre	5 co	Olive	1 co		
Mouton	4 co	Sésame	2 co	*Exotique*	*par livre*
Ours	3 co	Tournesol	2 pa	Café	33 co
Raton laveur	10 pa			Chocolat	67 co
Renard blanc	11 co	*Édulcorants*	*par litre*	Piment rouge	67 co
Renard roux	9 co	Miel	10 pa	Tabac	10 co
Vison	6 co	Sucre brut	12 pa	Thé	2 co
Zibeline noire	7 co	Sucre roux	2 co		

lente farine qui ne craint pas les charançons. Tanneurs réputés, ils produisent enfin quantité de fourrures et de peaux, mais aucune qui puisse soutenir la comparaison avec celles issues du Talabecland et du Hochland, où la chasse est plus qu'une tradition.

Au-delà de l'Empire

Bien que les marchands impériaux soient en compétition avec leurs homologues kislevites, bretonniens et tiléens, cette concurrence est jugée salutaire et profitable. La véritable menace vient d'ailleurs. Les marchands d'Arabie, réputés pour leur ruse, sont en effet de dangereux rivaux puisqu'ils se fournissent directement en Ind et au Cathay. Cela leur garantit un quasi-monopole sur le commerce des épices, des soieries et des autres produits rares et précieux en provenance de ces régions exotiques.

La Bretonnie

Nation au commerce florissant, la Bretonnie produit les meilleurs destriers du Vieux Monde, de superbes gemmes, et quantité d'or, de vin, de cognac et autres spiritueux. Sa richesse est concentrée sur les villes côtières de Bordeleaux, de L'Anguille et de Brionne. Couronne se spécialise dans le blé, le vin et la viande, et l'importation de soies et d'épices en provenance d'Estalie.

L'Estalie

Le commerce estalien n'a jamais été aussi florissant car, depuis que la Bretonnie est entrée en guerre avec l'Arabie, les marchands arabes ne traitent plus qu'avec les Estaliens. L'Empire et la Bretonnie sont donc forcés de se tourner vers les cités-états pour se fournir en marchandises exotiques. L'Estalie possède par ailleurs une flotte de pêche de premier ordre qui sillonne les mers du Vieux Monde pour écouler ses fameuses barriques de poissons macérés dans du vinaigre. Le port de Magritta, réputé pour sa lutte acharnée contre les pirates, commerce énormément avec les nations du nord à qui elle vend les produits de son agriculture et de ses mines d'argent de l'Abasko. Les Estaliens commercent très rarement avec les Tiléens qu'ils ont toujours méprisés.

Kislev

À l'est, Kislev développe son activité commerciale à travers le port d'Erengrad, dont l'influence n'est comparable qu'à celle de Marienburg. Dans les eaux protégées des glaciers du port d'Erengrad, on achète toutes sortes de produits en provenance de Bretonnie et d'Estalie. Les courageux marchands kislevites proposent quant à eux les biens qu'ils ont rapportés des terres septentrionales des seigneurs nordiques, comme l'huile de baleine, l'ivoire, le bois d'œuvre, le goudron et le poisson.

La Tilée

La Tilée est certainement le plus sérieux concurrent commercial de l'Empire. Ses marchés regorgent de produits importés de nations lointaines. Quant à ses marchands, ils sont presque aussi durs en affaire que leurs homologues d'Arabie, dont les négociations incessantes sont légendaires. La Tilée exporte principalement du grain, du bétail, des chèvres, des moutons, de l'argent et des pierres précieuses de Tobaro. Le pays fournit également l'Empire en mercenaires.



Les impôts font partie du quotidien des habitants du Vieux Monde. Bien que les collecteurs de taxes soient répandus à travers tout l'Empire, seuls une moitié des impériaux paient effectivement leurs impôts, bien que ce pourcentage soit supérieur en ville. Toutefois, cela ne fut pas toujours le cas. Autrefois, avant l'émergence de la classe moyenne, les paysans de l'Empire n'étaient considérés que comme des propriétés, ils devaient donc fournir une part substantielle de leur production à leur seigneur qui, en échange, assurait leur protection. Néanmoins, depuis l'apparition de la bourgeoisie, les gouvernements du Vieux Monde ont été obligés d'adopter une tout autre approche.

Il existe autant de types d'impôts qu'il existe de moyens de les éviter. En fait, chaque pays possède son propre système de taxation et, parfois même, chaque province. Le taux d'imposition d'une nation reflète la fortune, la volonté ou la personnalité de ses dirigeants. Ces derniers peuvent accabler leur population pour construire un château ou décider qu'il vaut mieux laisser l'économie se réguler par elle-même. Toutefois, les gouvernements ne sont pas les seuls à demander de l'argent, les guildes, les corporations et les cités-états prélèvent également leurs parts de taxes, de même que les organisations criminelles.

Le système d'imposition bretonnien n'a pas changé depuis plusieurs centaines d'années. Les seigneurs féodaux réclament de la main-d'œuvre et une part de la production en échange de leur protection. Le système tiléen, quant à lui, est réputé pour sa complexité et sa corruption. L'Estalie parvient tant bien que mal à conserver les mêmes règles d'imposition sur son territoire, alors que le Kislev et la Norsca possèdent un système pour le moins primitif. Au sein de l'Empire, la concession de licences, l'extorsion et la fraude fiscale se sont progressivement élevées au rang d'art, la population n'ayant de cesse d'échapper au financement des nouvelles armées des Comtes Électeurs et aux caprices annuels de leurs seigneurs.

D'une manière générale, tant que la somme voulue est encaissée, peu de gouvernements se posent des questions sur la manière avec laquelle les fonds ont été levés. De nombreux seigneurs, ou guildes, font confiance à des bandes de mercenaires pour collecter les taxes. Ces hommes sont de redoutables combattants et d'âpres négociateurs. Ainsi, avec le temps, de nombreuses compagnies de mercenaires spécialisées dans la levée d'impôts se sont formées, les plus célèbres étant les compagnies des cités et villages du Stirland. Ces hommes lourdement armés sont réputés pour toujours parvenir à leurs fins, quel que soit leur adversaire, vivant ou mort-vivant.

Les joueurs pourront être conduits à payer certaines, toutes, ou aucune des taxes suivantes, en fonction du meneur de jeu.

La ceinture

Prélevé dans les périodes de disette et de guerre, cet impôt est calculé en fonction du tour de ceinture. En théorie, les personnes en surcharge pondérale doivent s'acquitter de cette taxe, mais en pratique seules les moins riches s'en acquittent car les nantis corrompent généralement les collecteurs, s'offrent un corset ou engagent une doublure.

Le cens

Tous les cinq ans, les habitants de l'Empire doivent rejoindre la grande ville la plus proche pour se faire recenser avec leur famille auprès du gouvernement local. Cela permet au seigneur d'estimer le nombre de ses sujets et d'incorporer des conscrits en cas de conflit. Chaque famille doit payer 1 pa pour chaque homme du foyer, 6 s pour chaque femme et 3 s pour chaque vache. Cet impôt direct a donné lieu à de vastes fraudes, qui consistent entre autres à déguiser les garçons en petites filles, ou même à cacher les enfants jusqu'à ce qu'ils soient en âge de travailler. En période de guerre, les gouvernements locaux maintiennent le cens, ce qui provoque d'inévitables révoltes.






La contribution des fenêtres

Rendu célèbre à cause des émeutes des fenêtres d'Altdorf, cet impôt direct est un moyen rarement utilisé pour prélever des fonds. Les propriétaires sont censés s'acquitter d'une taxe fixe pour chaque fenêtre de leur demeure. On peut y échapper en murant les ouvertures, en corrompant les officiels ou en niant en être le propriétaire. De nombreuses familles nobles affirment ainsi que leurs ancêtres n'ont jamais acheté la maison dans laquelle ils vivent, qu'il n'existe aucune preuve d'achat et, qu'en conséquence, ils n'ont pas à payer cette taxe.

Le dixième et le quinzième

Chaque communauté de la taille d'un village doit remettre au collecteur de taxes un dixième de ses revenus de l'année écoulée. Dans les autres communautés, la population verse un quinzième de ses recettes. Les collecteurs de taxes encaissent la somme directement chez le maire. Ce dernier prélève tous les six mois les revenus nécessaires auprès de la population en attente de la visite du collecteur.

Frais bancaires

Très répandu en ville et dans les cités les plus importantes, cet impôt est aussi impopulaire qu'inévitable. Les taux varient, mais son principe est toujours le même. Un montant fixe est prélevé sur chaque dépôt et retrait en banque. Dans l'Empire, le taux s'élève à 1 co pour l'Empereur, 1 pa pour la banque, et 1 s pour le banquier par tranche de 10 co. Les lettres de crédit et les billets à ordre sont soumis à des taux bien plus élevés, souvent deux à trois fois le montant habituel.

La licence

Assez répandue dans l'Empire, la vente de licences est un moyen pratique de prélever des fonds sur la population. Les licences vont des plus communes, la chasse et la pêche, aux plus étranges, comme le port d'un chapeau ou la possession d'un furet. Elles sont collectées par de nombreux inspecteurs en ville, qui se font bien plus rares à la campagne. Il arrive parfois qu'un seigneur vende une licence à l'année pour accroître ses revenus rapidement mais, généralement, les licences ont une durée de vie assez courte.

L'oreille

Généralement levé sur la population elfe, cet impôt s'élève à une pistole d'argent par oreille, sous peine d'amputation. Les gardes aux portes des villes, les guildes ou les cités-états indépendantes utilisent souvent cet impôt pour insulter et discriminer les maisons marchandes elfes. Évidemment, les collecteurs ne viennent prélever cet impôt que s'ils sont sûrs de pouvoir le faire en toute tranquillité.

Le pourboire

Cet impôt, qui est plus une forme d'extorsion qu'une taxe, est utilisé par les dirigeants qui désirent équiper une nouvelle unité ou financer un conflit armé. Les sergents recruteurs, les hérauts et les sections musicales de l'armée, tambours, fifres et trompettes, s'installent dans une ville et jouent jusqu'à ce qu'ils aient récolté la somme nécessaire en «pourboire». Les officiers peu scrupuleux sont connus pour jouer des jours entiers, envoyant leurs soldats réveiller la population au milieu de la nuit en frappant leurs armes sur leurs boucliers pour leur forcer la main.

La taille

Cet impôt, très répandu dans les quartiers halflings et dans le Moot, concerne les personnes qui ont l'outrecuidance de mesurer plus de 1,20 mètre. Dans la plupart des brasseries, des magasins ou des portes des villes, une marque placée à 1,20 mètre du sol, permet de repérer les contrevenants. Les montants varient, mais il faut généralement payer 4 s par tranche de dix centimètres au-dessus de la taille limite. De rares guildes humaines ont adopté l'impôt inverse, imposant les personnes de petite taille.










ARMURES DU VIEUX MONDE

« Il vous faut des plaques de fabrication naine si vous envisagez de descendre dans les ruines de Karak Azgal Les flèches des orques rebondiront dessus sans coup férir, je vous le garantis. Et si ce n'est pas le cas, je vous rembourse... »

— Gregor, marchand d'Averheim

Chapitre II



Les routes qui relient les cités du Vieux Monde sont sombres, sinistres et infestées de créatures telles que les peaux-vertes, les bandits ou pire encore, qui revendiquent le contrôle des épaisses forêts qui recouvrent la plus grande partie des différentes provinces. Les Montagnes Noires du sud recèlent des horreurs indescriptibles, tandis que la menace toujours présente des armées du Chaos déferle et reflue cycliquement depuis les lointaines contrées glacées du nord, au-delà des forteresses du Kislev qui résistent vaillamment à chaque nouvelle incursion. Les cités elles-mêmes ne sont pas sûres, car les assassins et les spadassins qui hantent les ruelles jonchées d'ordures n'hésitent pas à empoigner le passant imprudent et à le trucider au simple tintement de quelques piécettes. Sans parler de la prétendue menace que représentent les skavens qui se dissimuleraient dans le sous-sol, sous ces mêmes rues.

Pour ces raisons, le commerce de l'armurerie est florissant, car c'est la protection personnelle qui fait la différence entre recevoir un couteau entre les omoplates et rentrer sain et sauf à la maison après avoir arpenté les rues et les routes dangereuses de l'Ancien Monde. Ceux qui en ont les moyens peuvent aisément se procurer des armures de plaques forgées par les nains, de la maille impériale de première qualité ou du cuir en provenance du Moot. Et pour les moins fortunés, une chemise de mailles ou une veste de cuir peut toujours sauver la vie. En Bretonnie, les armures complètes des chevaliers du Graal sont rehaussées d'images religieuses représentant le Graal et la Dame du Lac, tandis que l'infanterie impériale se fie à la maille et à la cuirasse pour contenir les coups de l'ennemi. Les nains portent généralement de lourdes armures de plaques forgées dans leurs montagnes natales, dans lesquelles ils se trouvent totalement enfermés, alors que les elfes préfèrent les armures de cuir, souples et douces, qui les protègent tout en leur offrant une totale liberté de mouvement. Chaque nation, chaque race, chaque province possède son propre style d'armure qui, en plus de servir de protection, souligne les allégeances personnelles, ainsi que la foi et le mérite de chacun.

LES ARMURES DE L'EMPIRE

L'Empire possède quelques-unes des meilleures armureries du Vieux Monde. Leurs artisans armuriers maîtrisent des techniques grâce auxquelles ils produisent certaines des meilleures armures de plaques au monde. Il faut cependant reconnaître que leur habileté à fabriquer des armures de plaques complètes doit beaucoup à leurs voisins les nains. En outre, les armures lamellaires renforcées de mailles de Marienburg sont renommées dans le monde entier. De leur côté, les halflings manufacturent des armures de cuir de grande qualité, capables de répondre aux exigences de confort et de protection des acheteurs les plus éclairés. Grâce aux liens étroits qu'ils entretiennent avec d'autres races, les soldats et les citoyens de l'Empire sont parmi les individus les mieux protégés au monde.

Armure de cuir (armure légère)

L'armure de cuir est l'armure favorite de la plupart des gens. Privilégiée par les mercenaires, les chasseurs et autres hommes d'armes, elle procure une certaine protection sans entraver la liberté de mouvement ou l'agilité de son porteur. Cependant, sa popularité ne tient pas tant à ses qualités protectrices (d'autres sortes d'armures sont bien plus efficaces pour ce qui est de garder leurs propriétaires en vie), mais plutôt à son prix peu élevé et à la facilité avec laquelle on se procure la matière première dont elle est faite. Pour fabriquer une armure de cuir, un artisan n'a besoin que de cuir, d'un feu, d'huile et d'eau. N'importe quel artisan du cuir peut fabriquer une armure, car il suffit de faire bouillir les peaux et de les mettre en forme lorsqu'elles sont encore souples. Comme toutes les armures, les armures de cuir peuvent être vendues sous forme d'articles séparés ou sous forme d'armure complète, comme dans les descriptions suivantes.

Armure de cuis complète

Une armure de cuir complète se compose d'une veste de cuir, de jambières de cuir et d'une calotte de cuir ajustée pour la tête. Certaines d'entre elles peuvent être teintes de différentes couleurs, pour un meilleur camouflage, dans des tons de noir et de vert suivant la demande du client. En règle générale, ce sont les elfes qui utilisent le plus les cuirs de camouflage, en particulier les elfes sylvains de la forêt d'Athel Loren. Certains fabricants préfèrent les couleurs plus tapageuses, car les armures aux teintes vives sont très demandées en temps de guerre, quand les soldats arborent les couleurs de leur Comte Électeur et celles de leur province natale. Les coloris les plus utilisés sont les rouges, les jaunes, les verts, les bleus et d'autres encore, notamment dans l'ouest, dans des provinces comme le Reikland, l'Averland et le Wissenland. Dans le nord, où les guerriers






préfèrent le cuir clouté (cf. plus bas) ou les peaux brutes dont ils marient les teintes de façon extravagante, le cuir simple est moins courant. Enfin, dans les toundras de l'est, là où la terre est pauvre et les gens plus pauvres encore, les armures de cuir sont ternes et râpées, généralement d'un style très influencé par la mode du Kislev, mais tous les habitants de l'est, ou presque, s'arrangent pour les agrémenter d'une pointe de couleur en y ajoutant une ceinture, un plumet ou même des brassards pour marquer leur allégeance.

En Bretonnie, les paysans utilisent généralement des armures de cuir, complètes ou non, car ils ne sont pas nombreux à pouvoir s'offrir les armures lourdes, en mailles ou en plaques, utilisées par leurs chevaliers. Les armures de cuir que l'on peut trouver dans ce pays sont très semblables, en aspect comme en fonction, à celles que l'on peut trouver dans l'Empire. Le plus souvent, ceux qui portent ce genre d'armure sont les hommes d'armes ou les vétérans parmi les paysans.

Les elfes sylvains d'Athel Loren ne portent généralement qu'une armure très légère, voire aucune armure. Et parmi les rares individus qui en possèdent une, seuls les légendaires Guerriers Faucons et les redoutables chevaliers Sylvains l'endossent de façon régulière.

Calotte de cuir

Cette capuche ajustée protège le cuir chevelu et les oreilles. Sa forme varie selon les régions. Dans l'est, on la préfère doublée de fourrure, tandis qu'au nord la plupart des gens portent des coiffes de cuir qui couvrent les côtés de la tête et le cou. Dans l'ouest, nombreux sont ceux qui associent calotte de cuir et heaume à plumet, pour une meilleure défense autant que par coquetterie.

Jambières de cuir

Les jambières couvrent toute la jambe, en protégeant cuisses et mollets. Des renforts de cuir protègent l'avant des genoux, mais, pour ne pas entraver leur porteur, le creux du genou reste exposé. C'est un endroit que les halflings nomment «la petite faiblesse». Certaines paires de jambières protègent également les chevilles et les talons.

Veste et gilet de cuir

IL s'agit d'une tunique fermée sur le devant par des sangles à boucles de cuivre ou d'argent. Les articulations sont protégées par des renforts de cuir supplémentaires. Tandis que la veste de cuir protège le corps et les bras, le gilet ne couvre que le torse et la partie supérieure des bras. Très pratique et bon marché, le gilet est l'armure préférée des coupe-jarrets du Vieux Monde.

Armure de cuir clouté (armure légère)

L'armure de cuir clouté est un perfectionnement du concept de l'armure de cuir classique où l'on renforce un ou plusieurs de ses différents éléments, mais il s'agit en général de la veste ou du gilet, à l'aide de clous ou de pointes. On appelle également cuir clouté toute une variété de vêtements renforcés. Certains armuriers, par exemple, utilisent des anneaux de métal au lieu de clous, tandis que d'autres recouvrent le cuir clouté d'une seconde couche de cuir, pour créer ce qu'on appelle une brigandine. Celle-ci possède toutefois les mêmes caractéristiques qu'un cuir clouté. Le cuir clouté ne constitue pas tant une catégorie d'armure distincte qu'une version améliorée de l'armure de cuir. En conséquence, une armure de cuir clouté ne peut exister sans y inclure l'élément cuir. De plus, s'il est impossible de combiner un cuir clouté avec des pièces d'armure plus lourdes, comme de la maille ou des plaques, il est tout à fait possible de marier différentes catégories de cuir. Vous pouvez par exemple avoir les bras protégés par du cuir clouté et le torse par du cuir renforcé de mailles.

Armure de cuir du Moot

Les halflings du Moot sont célèbres pour leur talent en matière de travail du cuir. Ce sont eux qui façonnent et modèlent certaines des meilleures armures de cuir de l'Empire et peut-être même du monde. Un cuir du Moot est toujours de qualité exceptionnelle. De plus, un cuir du Moot teint à des fins de camouflage réduit la difficulté des tests de Dissimulation d'un cran. Ce bonus s'applique uniquement aux armures de cuir et non aux armures de cuir clouté.

Armure de peaux brutes

Dans l'Empire, voilà bien des générations que plus personne ne porte de peaux d'animaux non tannées pour aller à la guerre. Ce type d'armures primitives a graduellement disparu il y a des siècles. Les seuls à utiliser encore ce genre de protection sont les Norses, qui portent des peaux d'ours polaires, de loups et d'autres redoutables monstres lorsqu'ils partent en guerre, en partie pour la protection que leur procurent ces peaux, mais surtout pour avoir chaud. On peut encore voir quelques vestiges de peaux brutes dans les armures des Kislevites et des hommes des tribus du nord, ainsi que dans les capuches doublées de fourrures des peuples de l'est, mais de nos jours il s'agit surtout de décorations.

Il est toujours possible de se procurer une armure de peaux brutes, mais elle sera très lourde, encombrante et beaucoup trop chaude pour être portée dans toutes les régions situées au sud du Kislev. Le port d'une armure de peaux impose un malus de -10% en Agilité et un malus de -1 en Mouvement. On ne peut la combiner avec aucune autre forme d'armure, à l'exception des protections de tête. Incorporer des peaux isolées dans une armure existante ne revient pas à porter couche sur couche de peaux brutes pour constituer une armure.

Armure **de peau.** *Prix* 30 co ; *Enc* 80 ; *Zone couverte* corps, bras, jambes ; *PA* 2 ; *Disponibilité* Rare.

Armure de mailles d'ithilmar

Parmi les négociants elfes qui commercent avec les grandes cités de l'Empire, quelques-uns, particulièrement les guerriers à la retraite, possèdent des amures de mailles d'une finesse exquise. Légère et inaltérable, la maille d'ithilmar est le produit de l'habileté elfe portée à son summum dans le domaine de la fabrication des armures. Elle n'est pas magique, mais on dit que seuls les plus grands sorciers elfes sont capables de la forger. La maille d'ithilmar est introuvable dans le commerce. On peut la coordonner avec toutes les autres catégories d'armures, mais sans dépasser 5 PA, quelle que soit la combinaison choisie. De plus, la maille d'ithilmar n'impose jamais de malus de -10% en Agilité.

Armure de plaques en gromril

De toutes les races du Vieux Monde, seuls les nains ont appris l'art de forger le minerai de gromril pour façonner des armures de plaques. Pratiquement impénétrables et d'une beauté sans égale, ces armures n'ont pas de prix et on n'en trouve d'ailleurs jamais sur le marché. Les nains sont les seuls à connaître le secret des techniques qui permettent de le travailler et ils sont également les seuls à être suffisamment habiles pour confectionner des harnois complets. De ce fait, les pièces d'armures que l'on peut rencontrer dans d'autres territoires que ceux des nains, si tant est qu'on puisse en trouver, sont toujours des éléments séparés et il est probable qu'elles proviennent d'un pillage de cadavres sur un champ de bataille ou d'un vol perpétré dans la salle d'armes d'un riche chevalier. Les armures en gromril sont d'une telle valeur qu'elles ont parfois constitué l'enjeu de véritables guerres.

Tous les éléments d'une armure de plaques peuvent être faits de gromril. Ce n'est pas un matériau magique, mais il confère tout de même un bonus aux PA de +1 à toute partie du corps couverte d'une telle armure et autorise un maximum de 6 PA sur chaque zone ainsi protégée. Comme les plaques ordinaires, il peut être combiné avec tous les types de mailles et de cuir.

Armure de mailles (armure moyenne)

Les guerriers professionnels du Vieux Monde adoptent généralement les mailles. Une bonne armure de mailles est ce qui différencie le mercenaire tiléen du soldat de l'Empire. Son coût est élevé, mais la plupart des combattants considèrent qu'une telle dépense en vaut la peine.

La maille se présente comme un tissage de mailles de métal entrelacées les unes aux autres. Conçue pour résister aux attaques des armes tranchantes, elle ne se montre pas aussi efficace contre les flèches, les dagues et les armes contondantes. L'ajout d'une couche de cuir sous les mailles permet cependant d'empêcher ce type d'armes de pénétrer la protection.

Les combattants d'élite qui servent l'Empire, tels que les épéistes et les hallebardiers, sont souvent équipés d'armures de mailles, plus abordables et d'un usage plus répandu que l'armure de plaques que tous rêvent de posséder. Dans les franches-compagnies, certains vétérans prospères arborent parfois quelques pièces d'armure de mailles. Au sein du peuple, certaines maisons marchandes assurent la survie de leurs cochers en leur fournissant des chemises de mailles. Ceux que l'on voit le plus couramment porter des armures de mailles sont probablement les patrouilleurs qui bravent les périls des régions sauvages pour garantir à tous un passage sûr entre les grandes cités de l'Empire.

Dans d'autres contrées, surtout en Bretonnie, l'armure de mailles est plus répandue que l'armure de plaques. La Bretonnie n'a pas encore totalement adopté l'armure de plaques complète. Il y a très peu de nains dans ce pays et, de ce fait, les Bretonniens doivent recourir à des armuriers étrangers pour se procurer ces armures terriblement onéreuses. La plupart du temps, ceux qui peuvent se permettre de porter des plaques ne possèdent que quelques pièces d'armure, un casque et un plastron par exemple.

Armure de mailles complète

Cette armure se compose d'une cagoule de mailles qui protège la tête et le cou, de jambières et d'un manteau de mailles à manches longues, le tout posé sur une armure de cuir complète.

Cagoule de mailles

Il s'agit d'une capuche de mailles indépendante qui permet de protéger le crâne, les joues et le cou en laissant le visage exposé. Elle est incluse dans une armure de mailles complète.

Chemise de mailles et gilet de mailles

Le gilet de mailles couvre uniquement le torse. La chemise, elle, coûte un peu plus cher. On la considère comme l'armure de mailles complète du pauvre.

Manteau de mailles, avec ou sans manches

Un manteau de mailles ordinaire protège le torse et les épaules, en descendant en dessous des genoux pour la protection des jambes. Avec des manches en plus, son prix et son encombrement augmentent. Une armure de mailles complète comprend un manteau de mailles à manches longues.

Jambières de mailles

Les jambières de mailles remplissent le même rôle que celles qui sont en cuir, en protégeant les cuisses et les mollets. On peut les associer à un gilet de mailles, avec ou sans manches, mais elles ne confèrent aucune protection supplémentaire lorsqu'elles sont portées avec un manteau de mailles.



Armure d'écailles (armure moyenne)

L'apparition de l'armure d'écailles est relativement récente dans le Vieux Monde. Voilà peu de temps qu'elle a commencé à se diffuser dans les provinces, à partir de Nuln. Le système des écailles est le résultat assez intéressant d'expériences visant à produire des armures moins coûteuses que les armures de plaques, tout en étant plus performantes que la maille. Comme son nom le laisse entendre, l'armure d'écailles est bâtie de façon similaire à l'armure de mailles, mais au lieu de tisser des anneaux de métal entre eux, on relie des disques de métal de tailles variables, ce qui lui donne l'apparence d'une peau écailleuse. L'armure d'écailles est composée des mêmes pièces que l'armure de mailles mais elle ne peut être combinée qu'à du cuir simple (non clouté). Elle est trop lourde et trop encombrante pour être associée à des plaques ou des mailles. Une armure d'écailles complète comprend une armure de cuir complète.

Armure de plaques (armure lourde)

Les armuriers humains savent façonner des éléments d'armure de plaques séparés et des armures de plaques complètes, mais c'est aux nains qu'ils doivent leur savoir-faire, eux qui forgent des harnois complets depuis des temps immémoriaux dans leurs demeures sous les montagnes. Les nains, qui résistent depuis fort longtemps à l'anéantissement total face aux hordes des peaux-vertes, des trolls, des skavens et de monstres plus abominables encore, ont mis au point des armures extrêmement lourdes, incomparables dès qu'il s'agit de résister aux haches et aux épées de leurs ennemis. À la fondation de l'Empire, dans le courant de bonnes relations qui s'établit entre les clans des nains et les citoyens de l'Empire, les armuriers nains offrirent tout naturellement des exemplaires de leurs magnifiques armures complètes aux représentants des races humaines. Mais ils n'avaient pas mesuré l'étendue de l'avidité et de l'ingéniosité des humains. Les humains s'emparèrent des techniques de forge de leurs voisins et se mirent à leur tour à créer des armures lourdes. Bien que celles-ci ne soient pas d'aussi grande qualité que celles qui sont de manufacture naine, elles conviennent tout à fait aux chevaliers impériaux.

Il existe de nombreuses variations dans le style des armures de plaques de l'Empire. Les chevaliers du Loup Blanc y ajoutent de lourdes peaux de loups et des cimiers destinés à accentuer un peu plus leur sinistre réputation. Les Joueurs d'Épées, les meilleurs fantassins de l'Empire, se sont débarrassés du heaume clos à visière mobile. À la place, ils préfèrent porter un casque ouvert, pour élargir leur champ de vision. Les chevaliers du Soleil portent des épaulières décorées de branches de laurier dorées et des casques surmontés de grands plumets jaunes et noirs, tandis que ceux de la Reiksguard sont coiffés de heaumes ornés de grandes ailes garnies de plumes rouges et blanches. Peut-être plus que n'importe où ailleurs dans le Vieux Monde, les armures de l'Empire permettent à un guerrier de montrer son allégeance à sa maison, à son Comte Électeur ou à son ordre.

Armure de plaques complète

Cette armure enferme complètement son porteur dans un assemblage de plaques de métal imbriquées les unes dans les autres et elle est conçue de façon à lui offrir une protection maximale. On la porte par-dessus une armure de mailles pour la protection des articulations et une armure de cuir qui sert de rembourrage. L'armure de plaques complète comprend un casque, un plastron, des brassards et des jambières d'acier. On y ajoute des épaulières destinées à protéger les points faibles de l'armure, comme l'endroit où les brassards s'articulent avec le plastron. Les armures les plus coûteuses sont ornées de gravures élaborées et raffinées et de bosselages en relief.

Brassards

Les brassards de métal protègent les avant-bras, les bras et les épaules. Ils sont généralement assortis de lourds gantelets de métal qui recouvrent les mains et les doigts et peuvent servir d'arme si leur porteur se trouve désarmé. Les brassards sont toujours vendus par deux et font partie de l'armure de plaques complète.



Casque

Sous cette dénomination, on regroupe toutes les protections de tête en métal massif, depuis les bassinets jusqu'aux morions en passant par les heaumes à visières des chevaliers. Les armures les plus élaborées comprennent un heaume façonné à l'image d'une tête d'animal, comme un dragon, un sanglier ou un lion. Les casques sont parfois décorés d'un panache de plumes teintes aux couleurs d'une maison ou d'un blason. Ils peuvent également être surmontés d'un cimier ouvragé, sculpté en forme de lion rampant ou de toute autre figure animale, qui dénote souvent l'appartenance d'un chevalier à un ordre. Le casque fait partie de l'armure de plaques complète.

Jambières

Les jambières de métal, que l'on porte généralement par-dessus des jambières de cuir et d'autres de mailles, offrent la meilleure protection pour les cuisses et les mollets. Elles sont également équipées de genouillères et de couvre-pieds. Les éléments avant et arrière sont reliés entre eux par des sangles à boucles. Les jambières de métal font partie de l'armure de plaques complète. Les guerriers qui combattent à cheval ajoutent généralement des éperons à leurs jambières pour mieux diriger leur monture.

Plastron

Un plastron se compose de deux grandes plaques d'armure, une pour couvrir la poitrine et le ventre et l'autre pour le dos. Il est maintenu en place par des sangles à boucles placées sur les épaules et les côtés, qui peuvent être ajustées en fonction de l'embonpoint de son porteur. Le plastron est inclus dans l'armure de plaques complète. Les soldats d'élite de l'Empire portent souvent leur plastron sur un surcot aux couleurs de leur Électeur. En règle générale, ils ne revêtent pas









TABLE 2-1 : ARMURES

Type d'armure	Prix	Enc	Zone(s) couverte(s)	PA	Disponibilité
CUIR					
Armure de cuir complète	25 co	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	3 co	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Corps, bras	1	Courant
CUIR CLOUTÉ					
Armure de cuir clouté complète	90 co	160	Toutes	2	Inhabituel
Calotte de cuir clouté	10 co	10	Tête	1	Assez courant
Gilet de cuir clouté	20 co	40	Corps	1	Assez courant
Jambières de cuir clouté	20 co	20	Jambes	1	Assez courant
Veste de cuir clouté	30 co	50	Corps, bras	1	Assez courant
MAILLES					
Armure de mailles complète	170 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Corps, bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles	75 co	80	Corps, jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles à manches	130 co	100	Corps, bras, jambes	2	Assez courant
ÉCAILLES					
Armure d'écaillés complète	360 co	600	Toutes	4	Rare
Cagoule d'écaillés	30 co	50	Tête	3	Inhabituel
Chemise d'écaillés	225 co	340	Corps, bras	3	Inhabituel
Gilet d'écaillés	150 co	260	Corps	3	Inhabituel
Jambières d'écaillés	75 co	130	Jambes	3	Rare
Manteau d'écaillés	225 co	400	Corps, jambes	3	Inhabituel
Manteau d'écaillés à manches	300 co	470	Corps, bras, jambes	3	Inhabituel
PLAQUES					
Armure de plaques complète	400 co	400	Toutes	5	Très rare
Brassards d'acier	60 co	30	Bras	2	Rare
Casque	30 co	40	Tête	2	Rare
Jambières d'acier	70 co	40	Jambes	2	Rare
Plastron	70 co	75	Corps	2	Rare
MAILLES D'ITHILMAR					
Armure de mailles d'ithilmar complète	—	210	Toutes	4	—
Cagoule de mailles d'ithilmar	—	10	Tête	3	—
Chemise de mailles d'ithilmar	—	30	Corps, bras	3	—
Gilet de mailles d'ithilmar	—	20	Corps	3	—
Jambières de mailles d'ithilmar	—	20	Jambes	3	—
Manteau de mailles d'ithilmar	—	30	Corps, jambes	3	—
Manteau de mailles d'ithilmar à manches	—	60	Corps, bras, jambes	3	—
PLAQUES DE GROMRIL					
Armure de plaques de gromril complète	—	400	Toutes	6	—
Brassards de gromril	—	30	Bras	3	—
Casque de gromril	—	40	Tête	3	—
Jambières de gromril	—	40	Jambes	3	—
Plastron de gromril	—	75	Corps	3	—






~ PÉTRA DE MARIENBURG, MAÎTRE ARMURIER ~

L'Empire s'enorgueillit de posséder d'excellents armuriers, humains pour la plupart, bien que certains soient des nains. Ces armuriers se sont presque tous tournés vers la fabrication d'armures de plaques : ce commerce est des plus lucratifs car chaque armure se vend suffisamment cher pour nourrir une famille entière pendant plusieurs années. Quelques-uns cependant, comme le maître forgeron Pétra de Marienburg, perpétuent les anciennes traditions de la fabrication des armures de mailles, réalisant chaque nouvelle armure mieux que la précédente. Les affaires de Pétra sont florissantes, non seulement grâce à son habileté inégalée, mais également grâce à la ville qu'il a judicieusement élue comme siège de ses activités. En effet, Marienburg commerce à la fois avec la Bretonnie et avec les provinces de l'Empire, ce qui en fait un emplacement de choix pour tout établissement commercial. Ainsi, Pétra vend ses produits aux deux nations, même si la plupart des Bretonniens sont rarement disposés à reconnaître qu'ils portent une armure importée.

Ce qui différencie les armures de Pétra des productions de ses concurrents, c'est leur poids. D'une manière ou d'une autre, Pétra a découvert certains des secrets de la maille elfique. Bien sûr, il lui manque les matériaux et il n'a pas entièrement saisi toutes les subtilités du processus, mais ce qu'il a pu apprendre l'a aidé à apporter des améliorations considérables à ce type d'armure très populaire. Les armures de mailles de Pétra, qui restent des armures moyennes, n'imposent qu'un malus de -5% en Agilité au lieu des -10% habituels. Toutefois, ceux qui ont les moyens de s'offrir ses produits ne sont pas nombreux. Ses armures sont fabriquées sur mesure pour chacun de ses clients et coûtent cinq fois le prix normal.

~ DALBRAN L'ASSOMMOIR ~

L'un des plus grands armuriers de l'Empire est un nain qui répond au nom de Dalbran l'Assommoir. Dalbran, qui vit au sein de l'Empire depuis près de 30 ans, est l'autorité suprême en matière de confection d'armure. Il dirige une forge d'Altdorf qui emploie trente artisans et près d'une centaine d'apprentis. Une partie de sa réputation lui vient de sa participation à la fabrication de l'armure de l'Empereur. C'est lui qui a été chargé d'y intégrer des éléments provenant de l'armure portée jadis par Magnus le Pieux et de couler le gromril noir (cf. page 42) qui fut utilisé pour améliorer encore cette armure. Les services de Dalbran sont hors de prix, mais ceux qui ont les moyens de se les offrir ne sont jamais déçus.

plusieurs épaisseurs d'armure. Les plastrons de qualité supérieure sont généralement marqués aux armes de leur porteur et également décorés de certains motifs destinés à uniformiser les unités de chevaliers ou de soldats et à leur donner une allure plus impressionnante.

Armures des autres nations

Bien que la culture et la puissance militaire de l'Empire dominent le Vieux Monde, sa façon de guerroyer n'a pas toujours déteint sur les autres nations, même si celles-ci se sont parfois laissées influencer. En Bretonnie, les fantassins ordinaires comptent plus sur leurs boucliers que sur leurs armures. Au Kislev, où le métal est plus rare et dont la civilisation a eu peu de contacts étroits avec les nains, les combattants préfèrent les armures plus légères, à base de cuir et de fourrures. Voici une description des différents types d'armures que l'on trouve dans les diverses régions du Vieux Monde.

Estalie

Tandis que l'Empire est célèbre pour ses armures de plaques complètes et la Bretonnie pour ses armures de mailles, les guerriers estaliens, qui sont des escrimeurs particulièrement habiles, apprécient la rapidité et l'agilité. Parés de vêtements voyants, de capes aux couleurs vives et de grands chapeaux à plumes, ce sont des personnages fringants et truculents, des bretteurs emblématiques, valeureux, ignorant la peur, armés d'acier acéré et d'un esprit qui ne l'est pas moins. La plupart d'entre eux ne portent aucune armure.

Tilée et Principautés Frontalières

Contrairement aux Estaliens, les citoyens des territoires des Principautés Frontalières en savent beaucoup sur l'art de la guerre. Ces territoires sont divisés en douzaines de minuscules républiques, cité-états et principautés. Les combattants issus de ces contrées sont pour la plupart des mercenaires qui louent leurs services aux différents seigneurs désireux de déclarer la guerre à leurs voisins dans le but de prendre quelques kilomètres carrés de terre. Certains de ces mercenaires s'organisent en bandes, parfois qualifiées de chiens de guerre, qui peuvent même combattre sous la bannière d'un Électeur si la solde et le moment leur paraissent convenables. Les mercenaires tiléens portent des armures disparates faites d'éléments pillés sur tous les champs de bataille. Seuls les seigneurs et les capitaines des compagnies de mercenaires sont assez riches pour pouvoir s'offrir des armures lourdes, mais même dans ce cas leur équipement conserve toujours une allure hétéroclite.

Kislev

Dans une nation qui vit sous la menace permanente d'une invasion majeure du Chaos, les Kislevites se sont résignés à utiliser tous les moyens à leur disposition pour repousser les hordes rapaces. Alors que les paysans des autres pays peuvent rarement se permettre d'acquérir une armure, presque tous les Kislevites en âge de combattre portent du cuir, des peaux ou tout ce qu'ils peuvent trouver d'utile pour la défense de leur patrie. Les officiers kislevites, qui ont le titre de boyards, portent des armures légères de la meilleure qualité, en y ajoutant parfois des éléments en mailles. Toutefois, les seuls guerriers à posséder des armures assez belles pour rivaliser avec l'équipement des soldats d'élite des autres nations sont les Cavaliers Ailés. Ils sont coiffés de casques à pointes, vêtus d'armures de mailles et de plaques et montés sur de grands chevaux de guerre. C'est grâce





à leurs qualités de combattants, à leur astuce et à leur puissance guerrière que le Chaos n'a pas encore réussi à se rendre totalement maître des désolations glacées des territoires du nord.

Norsca

Les guerriers norses préfèrent la maille, mais ils se contentent de cuir ou de peaux brutes s'ils n'ont rien d'autre sous la main. Les armures de plaques leur sont connues par les contacts qu'ils ont à la fois avec l'Empire et avec les Désolations du Chaos, mais les forgerons norses ne savent pas les fabriquer. Les berserks sont les seuls guerriers norses à mépriser les armures. La plupart n'utilisent pas de telles protections car selon leurs croyances, la gloire s'acquiert par la mort autant que par les conquêtes.

Les nains

Les nains sont renommés pour leurs armures, que ce soit leurs armures de plaques complètes ou les armures de mailles à couches multiples que portent leurs ingénieurs et leurs équipes d'artilleurs. Peu de nains portent du cuir sans rien y ajouter, car ils ont trop de plaisir à sentir la caresse de l'acier sur leur peau coriace. L'une des choses qui différencie les armures naines de celles des autres races est le métal rare qu'ils emploient, le gromril (cf. page 42). On le nomme parfois métal d'étoile, fer météorique, brisemarteau ou rocargent et il est insensible aux attaques d'armes forgées à partir de minerais de qualité inférieure. Certes, il est lourd, mais une fois transformé en armure, personne ne met sa robustesse en doute.

Les elfes

Les descendants des elfes qui dirigeaient les comptoirs marchands installés sur les côtes de l'Empire sont ceux qui ont l'esprit le plus ouvert quant au style et au type d'armure qu'ils portent. Les hauts elfes de l'île d'Ulthuan sont bien différents de leurs cousins du continent. Les splendides Heaumes d'Argent et les Gardes Phénix, inquiétants et silencieux, détournent le regard avec mépris devant l'artisanat grossier et primitif des nains et des humains. Ils préfèrent de très loin les armures galbées, aux lignes pures et à l'aspect soyeux, que l'on fabrique dans leur patrie.

Armures des autres races et des autres peuples

Le Vieux Monde est habité par de nombreux peuples qui vivent dans des endroits très différents les uns des autres. Chacun d'eux possède sa propre vision des choses pour ce qui est de l'esthétique et du rôle d'une armure. Les halflings du Moot, par exemple, portent rarement autre chose que les armures de cuir qu'ils fabriquent avec tant d'habileté, tandis que les peaux-vertes et les orques associent le cuir et les peaux brutes avec les mailles et les plaques pillées sur leurs victimes. Les races monstrueuses primitives ne portent généralement que quelques peaux qui ne leur procurent pas véritablement de protection.

Les légions de morts-vivants des Rois des Tombes de Khemri n'ont que faire de protections supplémentaires et les pièces d'armure qu'ils portent parfois ne sont que les vestiges de quelque lointain souvenir ou habitude, une ombre de leurs anciennes vies. Les guerriers des troupes du Chaos, en revanche, peuvent très bien revêtir des armures de plaques complètes d'aussi bonne facture que celles que l'on porte dans l'Empire, ou bien ne rien porter du tout et courir nus dans la neige, sans autres accessoires qu'une épée acérée en main et une roue du Chaos fumante sur leur poitrine dénudée.

Dans les territoires légendaires de l'Arabie et du Cathay, les armures sont encore d'un style différent. Du fait du climat suffocant de l'Arabie, l'armure lourde y est pratiquement insupportable. A la place, les autochtones portent des robes amples et des vêtements qui leur couvrent bien le corps afin de se protéger du soleil cuisant. Ceux-ci ont également pour effet de les rendre plus difficiles à toucher au combat. Au Cathay, de leur côté, les guerriers s'équipent d'armures de bois laqué et de métal, aussi robustes et protectrices que les armures de plaques tout en étant beaucoup plus légères et d'une apparence très exotique, du moins s'il faut en croire les histoires rapportées par les quelques marchands qui prétendent avoir fait le voyage pour s'y rendre.

DU BON USAGE DE L'ARMURE

Un personnage possède six zones importantes : la tête, le bras droit, le bras gauche, le corps, la jambe droite et la jambe gauche. Une pièce d'armure protège une ou plusieurs de ces zones. Par exemple, un gilet de mailles protège le corps et un casque protège la tête. Vous pouvez marier une armure légère avec une armure plus lourde sans handicap autre que celui de porter un équipement plus pesant. Ainsi, vous pouvez porter une veste de cuir sous une chemise de mailles. Vous pouvez même ajouter un plastron par-dessus la chemise de mailles, pour atteindre un total de 4 points d'Armure sur le corps. Indépendamment du type d'armure, aucune zone du corps ne peut bénéficier de plus de 5 points d'Armure, sauf dans le cas des plaques de gromril. En outre, il est impossible de porter deux armures de même nature l'une sur l'autre. Vous ne pouvez pas porter deux vestes de cuir en même temps, par exemple.

La **Table 2-1 : armures,** page 20, présente les types d'armures les plus courants que l'on trouve dans le Vieux Monde. Dans cette liste, on part du principe qu'une armure complète comprend toutes les couches d'armure appropriées, c'est-à-dire qu'une armure de plaques complète, par exemple, inclut une armure de mailles complète et une armure de cuir complète.

Degré de qualité des armures

Toutes les armures et pièces d'armure présentées dans ce chapitre sont de qualité moyenne. Pour des armures de qualité supérieure ou inférieure, utilisez les modificateurs suivants :

Qualité exceptionnelle

Cette armure est l'œuvre d'un maître-artisan. Elle a été fabriquée sur mesure pour son utilisateur. Sa valeur d'encombrement est réduite de moitié lorsqu'on la porte.

Bonne qualité

Il s'agit d'une excellente armure. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une pièce unique, elle a été fabriquée avec soin et talent. Sa valeur d'encombrement est réduite de 10%.

Qualité médiocre

Les armures de cet acabit causent souvent des déboires à leur propriétaire : elles perdent des pièces sur le champ de bataille, leurs sangles ont tendance à se rompre et elles sont généralement d'une apparence plutôt miteuse. En raison de leur état pitoyable et des efforts requis pour les porter et les entretenir, leur encombrement augmente de 50%.

Conséquences du port de l'armure

Porter une armure n'est pas sans conséquences. Une bonne armure pèse son poids, ce qui diminue la rapidité et entrave la dextérité de son porteur. Les effets du port d'une armure, qui sont cumulatifs, sont les suivants :



Vous ne subissez aucun malus si vous ne portez que du cuir et/ou du cuir clouté.

Avec des mailles, quel que soit le type d'armure, vous subissez un malus de -10% en Agilité.

Une armure d'écailles, quelle qu'elle soit, impose un malus de -10% en Agilité et un malus de -1 en Mouvement.

Toute armure de plaques impose un malus de -1 en Mouvement.

ORNEMENTATION DES ARMURES

Dans un univers aussi obnubilé par la mort et l'apocalypse, il n'est pas surprenant que de nombreux guerriers décident de décorer leurs armures d'emblèmes sinistres, de symboles religieux et de scènes glorifiant les batailles. En réalité, les guerriers ne se contentent pas de personnaliser leur propre équipement. Ils y ajoutent également des bannières, des blasons et des capes qui sont des accessoires vitaux pour assurer leur survie sur le champ de bataille où, au milieu du brouillard, de la fumée et des hurlements, il est parfois difficile de différencier les amis des ennemis. Par conséquent, en plus de leurs babioles, porte-bonheur et autres symboles religieux, la plupart des guerriers arborent les couleurs de leur Électeur et de leur province.

Vous trouverez ci-dessous la description de plusieurs types d'ornementations employées par les guerriers, soldats et autres combattants pour se distinguer les uns des autres dans le feu de l'action. Pour plus d'informations sur les parchemins, sceaux de vertu et images religieuses, reportez-vous au **Chapitre 6 : Équipement spécial.**

Armures et équipement gravés

Surtout employée par les membres de l'élite, la gravure permet de personnaliser une armure au moyen d'inscriptions religieuses, comme des invocations à Sigmar ou à Ulric (au moins à Middenheim), de devises familiales, de malédictions ou de la liste des précédents propriétaires de l'armure en question. En général, seuls les membres de la noblesse et quelques guerriers particulièrement fortunés ont les moyens d'exhiber de tels signes extérieurs de richesse. Mais les mercenaires tiléens ont commencé à adopter cette mode et certains d'entre eux portent à présent des armures gravées sur lesquelles ils font inscrire des imprécations à l'adresse de leurs ennemis, le nom d'anciens champs de batailles ou celui des redoutables ennemis qu'ils ont personnellement vaincus. Les combattants moins prestigieux, qui ne peuvent se permettre de posséder une telle armure, ont pris goût à ajouter de semblables décorations à d'autres pièces de leur équipement. Certains gravent des invocations aux dieux sur la hampe de leur lance ou dans le cuir de leur havresac, ou encore ajoutent sur leur bouclier des symboles destinés à leur attirer la bonne fortune, des amulettes et même des cris de guerre. Il en est même qui vont jusqu'à porter autour du cou des plaques gravées de runes suspendues à une chaîne.

L'imagerie profane

En plus des décorations liées à la myriade de dieux du Vieux Monde et à leurs symboles dont se parent couramment les soldats et les voyageurs, de nombreuses personnes portent une bannière aux couleurs de l'Empire, des amulettes, un uniforme ou encore agrémentent leur armure et leurs vêtements de symboles impériaux importants. Il existe de nombreuses variations possibles sur ces thèmes, mais la plupart des symboles et des éléments suivants sont utilisés d'un bout à l'autre de l'Empire.

La couronne

Généralement combinée à un autre symbole, la couronne est le signe de la noblesse et de la souveraineté. Certains nobles puissants l'utilisent pour souligner leur lien de parenté avec l'un des chefs des origines, de ceux qui se joignirent à Sigmar à l'époque préimpériale, marquant ainsi leur droit divin à gouverner. De nos jours, la couronne a fini par supplanter la guirlande.

La croix

La croix est un emblème d'unité, très semblable en cela au marteau sigmarite. Lorsque Sigmar unifia les tribus des hommes et marcha sur le Col du Feu Noir pour combattre aux côtés des nains, ses légions convergèrent depuis les trois zones géographiques principales de l'Empire, le nord, l'ouest et l'est, chacune étant représentée par l'un des bras de la croix. Le quatrième représente les nains et, ainsi, la croix symbolise également l'honneur et le respect de la parole donnée. À l'occasion, la branche descendante de la croix peut être allongée et prendre la forme d'une épée (cf. ci-dessous).

L'épée

Bien que l'épée soit le symbole attitré de Myrmidia et de Véréna (cf. **Chapitre 6: Équipement spécial),** elle est également celui des prouesses martiales. De nombreux régiments au service d'un chef revendiquant une ascendance noble l'incorporent dans leur blason. L'épée représente également le Croc Runique, emblème tangible du Comte Électeur et de la légitimité de son droit à exercer son autorité.

Le griffon

Lorsque Magnus le Pieux fut élevé à la dignité d'Empereur et installa sa cour à Altdorf, il devint le premier de la lignée des Empereurs du Reikland, également connus sous le nom d'Empereurs du Griffon, une dénomination qui a traversé le temps jusqu'à Karl Franz. Au fil des siècles écoulés, le symbole du griffon est devenu de plus en plus fréquent dans l'Empire et il en est venu à symboliser l'Empereur lui-même, l'Empire dans son entier, la faveur de la cour impériale ou un régiment chargé d'accomplir une mission au nom de l'Empereur.



Dans ce dernier cas, on le voit souvent sur un étendard secondaire qui sert d'insigne de campagne aux régiments combattant par ordonnance impériale.

La guirlande

La guirlande de laurier représente les dirigeants et la victoire. Avant que les nains ne forgent la couronne de l'Empereur, les chefs des tribus portaient couramment une couronne de laurier comme symbole de prestige. Lorsque le chef n'était pas présent en personne, son héraut ou son champion la portaient parfois pour montrer qu'ils avaient sa faveur. Ainsi, les lauriers de la victoire sont parfois remis à un guerrier ou à un régiment qui se sont particulièrement distingués au cours d'une bataille ou d'une campagne, ou qui ont démontré leur valeur d'une autre façon.

Le lion

Le lion est un symbole très répandu de courage, de puissance et de virilité. Parmi les plus fiers régiments impériaux, beaucoup l'emploient pour faire étalage de leurs exploits au combat. Toutefois, il est tellement courant qu'il a fini par perdre un peu de son impact au fil du temps.

Le sablier

Le sablier rappelle que tout à une fin, qu'un homme est jugé suivant les actes qu'il a accomplis dans sa vie et que le temps qui lui est imparti pour faire ses preuves n'est pas infini. Le sablier possède également une signification particulière depuis la bataille du donjon d'Elstwater, en 2015, au cours de laquelle le comte Ostrein de Nordland apporta un grand sablier sur les remparts de son château assiégé et implora ses hommes de tenir encore une heure. Il retourna son sablier au moment où les troupes du Middenland se lançaient à l'attaque et, pendant une heure, les défenseurs tinrent bon devant l'armée pourtant largement supérieure en nombre du graf de Middenheim. Au moment où les derniers grains de sable tombaient, une terrible tempête se déclencha et les assaillants furent obligés d'abandonner. C'est ainsi que le sablier est devenu un symbole de bravoure et d'entêtement dans les régiments des provinces du nord.

HÉRALDIQUE ET BLASONS PERSONNELS

La plupart des citoyens de l'Empire n'ont pas droit au privilège de posséder d'authentiques armoiries familiales. Il existe malgré tout une longue tradition dans le domaine de la décoration et de l'héraldique. Les armures peintes, la bijouterie ouvragée, les armes gravées, les reliques, les amulettes en os sculpté et toutes sortes d'autres colifichets sont excessivement répandus. Dans ce domaine, l'objet le plus populaire est certainement le bouclier décoré, tout au moins chez les gens du peuple.

La noblesse ironise volontiers sur ces traditions populaires et les considère comme des pratiques de simplets et de gens de vile naissance. À la guerre, des armoiries officielles sont le moyen habituel d'identifier les nobles, les Électeurs et les différentes maisons mineures. Du fait que les chevaliers sont totalement enfermés dans leurs armures de plaques, leurs couleurs familiales aident les autres chevaliers et les guerriers à distinguer leurs amis de leurs ennemis dans le feu de l'action. Ce qui, au début, n'était qu'un simple système de couleurs et de symboles a fini par évoluer pour devenir une discipline aristocratique, incorporant des éléments relatifs au lignage et à l'histoire, qui permet de retracer une généalogie et de légitimer l'appartenance d'un individu à une lignée. Naturellement, les gens du peuple se moquent complètement de ce genre d'affectations.

Principes de base

Un blason est constitué de deux éléments fondamentaux : un arrière-plan (ou champ) et un ou plusieurs symboles. L'arrière-plan est généralement habillé d'une couleur ou d'un motif, mais il peut également être garni d'une simple bordure tracée autour d'un écu uni ou même sans couleur du tout. Le symbole placé sur cet arrière-plan est exactement ce que son nom indique : l'image d'un sanglier, d'un dragon ou d'un pin, par exemple. Chaque blason se distingue des autres par ses couleurs, ses emblèmes et la disposition de tous ces éléments.

Le champ de l'écu est parfois divisé en partitions, par exemple par tiers horizontaux, avec une couleur différente pour le haut, le milieu et la base. Il peut encore être divisé verticalement en deux moitiés, gauche et droite. La répartition des couleurs et des formes sur le champ est une autre façon de faire la distinction entre les différents blasons.

Le choix des couleurs

Dans l'Empire, les couleurs d'un blason dénotent l'allégeance d'une personne à un ordre particulier ou son appartenance à sa région d'origine. En dehors des couleurs officielles de l'État, les gens peuvent utiliser d'autres couleurs (ou émaux) parmi lesquelles le bleu (ou azur), le rouge (ou gueules), le pourpre, le noir (ou sable), l'orangé et le vert (ou sinople), ainsi que des métaux, parmi lesquels l'or et l'argent. Il existe également deux couleurs dites «bâtardes» qui sont rarement employées, le violine et le châtain. Lorsque l'ordre ou la province ne rentre pas en ligne de compte, le choix des couleurs est souvent une affaire de caprice personnel chez les gens du peuple. En revanche, dans la noblesse, la signification traditionnelle des symboles héraldiques reste un facteur déterminant.

Les motifs du champ

Les partitions choisies pour constituer l'arrière-plan d'un blason constituent la base de celui-ci et le divisent en plusieurs sections. La largeur de ces bandes et partitions est également significative. Même si deux personnes possèdent un blason au champ divisé par une bande identique en forme et en couleur, on utilise alors des bandes plus ou moins larges afin de pouvoir les distinguer l'un de l'autre.

Les symboles et leurs variantes

On peut voir fleurir de nombreuses autres catégories de motifs sur les champs des armoiries, depuis les lignes ondulées jusqu'aux formes géométriques, en passant par d'étranges volutes. Il est également très courant d'y incorporer un animal ou un objet en guise d'emblème : un soleil souriant, une main levée, une épée, des chausse-trappes, des meules de foin, des arbres, etc. Le lys est un emblème fréquemment utilisé sur les écus des Bretonniens où il symbolise le dévouement à la Quête du Graal. D'autres personnes y inscrivent des images religieuses, comme le marteau de Sigmar ou le symbole sacré d'Ulric ou encore les glyphes magiques du Chaos ou d'un seigneur démon en particulier. Si le champ de l'écu est divisé en croix, un symbole particulier peut être placé dans chacune de ses partitions. Lorsqu'un animal ou un monstre est inclus dans un blason, son apparence et son attitude sont des moyens supplémentaires de distinguer celui-ci d'autres blasons similaires.

Comment lier les éléments entre eux

Les **Tables 2-2** à **2-5** vous permettront de créer votre propre blason. Effectuez simplement un jet de dés ou choisissez un champ sur la **Table 2-2,** puis procédez de la même manière avec l'une des autres tables afin de choisir un symbole religieux, profane ou régional à placer sur votre blason.





TABLE 2-2 : MOTIFS DU CHAMP DE L'ECU

Jet	Motif	Signification courante
01-10	Uni, sans couleur	Humbles origines, exclus de sa famille, incognito
11-20	Bordure de cuir	Artisan ou accession récente à la classe moyenne
21-30	Bordure rayée	Alliance du nord et du sud
31-40	Bordure à damier	Alliance de l'est et de l'ouest
41-50	Partagé en deux	Union de deux puissantes maisons
51-55	Bandes verticales	Ancienne tradition militaire
56-58	Motif en X	Relations avec la chevalerie
59-61	Motif en Y	Relations avec les baronnies
62-68	Barre horizontale	Signification incertaine, motif traditionnel
69-72	Bordure dorée	Associations commerciales
73-79	Ligne brisée en forme d'éclair	Famille honorée sur le champ de bataille
80-84	Losange	Très grande fortune
85-89	Cercle	Résolution extrême / lié par un serment
90-95	Carré	Célèbre pour sa force d'âme
96-97	Écartelé en quatre quartiers	Lignée établie depuis longtemps
98-00	Damier	Lignée séculaire et vénérable

TABLE 2-3 : SYMBOLES PROFANES

Jet	Symbole	Signification courante
01-19	Croix gothique	Unité, honneur, serments respectés
20-24	Guirlande de lauriers	Commandement, victoire
25-34	Sablier	Tout a une fin
35-39	Épée	Prouesses martiales, nobles origines
40-44	Lion rugissant	Courage, force
45-49	Crâne et os croisés	Ancêtre honoré
50-55	Paire de pistolets croisés	Tireur d'élite
56-60	Deux pistoles d'argent	Prêt à mourir
61-65	Deux chandelles	Les portes du jardin de Morr
66-70	Étoiles	Né sous une bonne étoile, en quête de bonne fortune
71-75	Enclume	Artisan, force d'âme, nains
76-80	Roue	Jouet de la destinée, voyageur
81-90	Bœuf	Loyauté, fidélité
91-00	Dragon	Orgueil, bravoure

TABLE 2-4 : SYMBOLES RÉGIONAUX

Jet	Symbole	Signification courante
01-10	Squelette à la tête encapuchonnée	Altdorf
11-14	Canon	Nuln
15-24	Quatre tours	Middenheim
25-29	Chaland de rivière	Talabheim
30-34	Citadelle	Middenland
35-39	Étoile	Ostermark
40-44	Lion	Nordland
45-49	Lune	Averland
50-55	Tête de mort	Reikland
56-60	Rivière	Talabecland
61-65	Reine guerrière	Stirland
66-70	Cor de chasse et arc	Hochland
71-75	Soleil	Wissenland
76-80	Tête de taureau	Ostland
81-85	Coq	Moot
86-90	Ours	Kislev
91-94	Cheval blanc	Estalie
95-00	Pièces de monnaie	Tilée

TABLE 2-5 : SYMBOLES RELIGIEUX

Jet	Symbole	Signification courante
01-10	Marteau	Sigmar, Unité
11-20	Comète à deux queues	Sigmar, la volonté des dieux
21-39	Tête de loup	Ulric
40-44	Pointe de lance	Myrmidia
45-49	Balance	Véréna, justice
50-55	Dés à jouer	Ranald, chance
56-64	Colombe blanche	Shallya
65-74	Rose noire	Morr
75-79	Trident	Manann
80-89	Cerf	Taal
90-94	Gerbe de céréales	Rhya
95-00	Spirale	Taal et Rhya

~ COULEURS OFFICIELLES DES PROVINCES DE L'EMPIRE ~

Altdorf: bleu et rouge, avec des touches de blanc ou d'argent.
Bogenhafen: pourpre ou violine et blanc/argent.
Hochland : rouge et vert.
Middenheim: bleu et blanc ou argent, avec un panache or ou jaune.
Middenland: bleu avec une bordure blanche ou argent.
Nordland: bleu et jaune/or.
Nuln: noir. Certains y ajoutent une plume arrachée ou un motif rouge, bleu et blanc.
Ostermark: jaune/or et rouge.
Ostland: argent/blanc et noir, avec parfois un panache bleu azur.
Reikland: argent/blanc.
Stirland: vert et noir.
Talabecland: jaune/or et rouge. On y ajoute parfois des panaches bleus.
Talabheim: rouge et blanc/argent.
Wissenland : blanc/argent et gris/noir.




RÈGLES OPTIONNELLES: LA DÉTÉRIORATION DES ARMURES

Une armure peut subir toutes sortes de dommages à la suite de chutes, d'attaques magiques ou sous les coups des armes ennemies. Un personnage est censé consacrer un peu de temps et d'efforts à entretenir son équipement. En utilisant ces règles optionnelles, vous pourrez répercuter les dégâts subis par les pièces d'armure de façon plus précise, ce qui vous permettra de rendre l'univers de vos parties plus réaliste encore.

Une armure, tout comme la personne qu'elle doit protéger, peut endurer les coups jusqu'à un certain point. Il est certain qu'une armure de plaques peut se cabosser, une armure de mailles perdre quelques anneaux et une armure de cuir se crevasser sans pour autant perdre ses qualités protectrices de façon sensible. Cependant, dans certaines circonstances, une armure peut lâcher, être endommagée ou même être détruite. Les armures magiques sont toutefois immunisées contre les dégâts ordinaires.

Les armures non magiques peuvent être endommagées au combat lorsque l'une des trois circonstances suivantes se produit :

1. Le personnage est victime d'un coup critique.
2. Le personnage subit un coup dont la valeur de dégâts est de 7 ou plus.
3. Le personnage subit une attaque qui déchaîne contre lui la fureur d'Ulric.

Dans toutes les circonstances où une armure peut être endommagée, seule la couche supérieure de celle-ci est affectée. À chaque fois qu'un personnage est touché et qu'il se trouve dans l'un des cas où son armure peut-être affectée, la cible de l'attaque doit lancer 1d10. Sur un résultat de 1, toute armure non magique couvrant la zone du corps touchée par cette attaque perd 1 PA pour cette zone.

Exemple : *un personnage vêtu d'un gilet de mailles et d'une veste de cuir est frappé au corps par un attaquant qui bénéficie de la fureur d'Ulric. Le personnage victime de cette attaque lance 1d10 et obtient un 1, ce qui indique que son armure a subi des dégâts. Les points d'Armure du gilet de mailles sont réduits et passent de 2 à 1, mais le cuir qui se trouve en dessous n'est pas affecté par cette attaque. Jusqu'à ce qu'il ait réussi à réparer son armure de mailles, le personnage n'aura plus que 2 points d'Armure pour la zone concernée (1 pour la veste de cuir et 1 pour le gilet de mailles endommagé) au lieu des 3 dont il devrait normalement bénéficier.*



Les dégâts inhabituels

Certains sorts, le contact avec le feu ou une chute peuvent causer des dommages irréparables à une armure. Toutefois, dans une telle situation, il n'est pas toujours facile de déterminer quel est l'élément endommagé, s'il est seulement possible de localiser les dégâts en un point précis de l'armure. Dans les situations où un personnage en armure subit des dégâts non localisés, suivez les étapes ci-dessous :

1. Évaluez les dégâts

Calculez le total des points de dégâts causés par l'attaque ou l'incident. N'oubliez pas que le total des dégâts s'obtient avant déduction du bonus d'Endurance et des points d'Armure (cf. étape 3 du paragraphe *Effectuer une attaque*, page 129 de *WJDK).*

2. Appliquez les modificateurs en fonction de la cause des dégâts

Appliquez les modificateurs adéquats aux dégâts subis. Arrondissez à l'entier inférieur (il est possible d'obtenir un résultat de 0, auquel cas l'armure ne risque pas d'être endommagée). Une armure peut également être endommagée par des attaques ou des dangers d'une autre nature, à la discrétion du MJ. Vous obtenez les dégâts modifiés.

3. Vérifiez si l'armure a été détériorée

Une fois les dégâts modifiés calculés, lancez 1d10 pour chaque zone couverte par l'armure. Si le résultat est inférieur au score de dégâts modifiés, la couche supérieure de l'armure de cette zone est endommagée.

Exemple : *pris de boisson, Aaron le Hardi glisse malencontreusement et tombe dans le feu de camp. Le total des dégâts s'élève à 8. Pour savoir si son armure a été abîmée en un point ou un autre par cette ridicule mésaventure, il multiplie les dégâts par le multiplicateur approprié (cf. Table 2-6), dans ce cas 1/4, pour obtenir 2. Aaron ne porte qu'un gilet de mailles et une calotte de cuir, il lance donc 2d10, un pour sa tête et l'autre pour son corps. Il obtient respectivement 2 et 5. Le feu a donc roussi sa calotte de cuir, ce qui fait tomber ses points d'Armure de 1 à 0, la rendant inutile. Voilà qui apprendra à Aaron à jouer avec le feu en état d'ébriété!*

Réparer une armure

Des éléments d'armure endommagés ne sont pas toujours forcément détruits. Une armure peut être réparée grâce à un test de Métier (fabricant d'armures) réussi. Chaque test réussi rend 1 point d'Armure à l'un des éléments endommagés. Un échec signifie que l'élément concerné est impossible à réparer.

TABLE 2-6 : MULTIPLICATEURS DE DÉGÂTS INHABITUELS

Cause	Multiplicateur de dégâts
Feu non magique	x 1/4
Attaques énergétiques[1]	x 1/2
Chute	x 3/4
Bombe, explosion[2]	x 1

[1] Inclut les feux magiques, souffles de dragons, etc.
[2] Toute explosion de poudre à canon, accidentelle ou intentionnelle.



ARMES DU VIEUX MONDE

« Les miliciens de la ville ont bien tenté de se servir de leurs piques contre nous, mais leur entraînement était tellement minable que nous nous sommes glissés entre les armes de ces pauvres mecs et que nous les avons taillés en pièces. Je m'en serais presque voulu. »

—Klaus, mercenaire dans lafranche-compagnie de Korbuth

Chapitre III

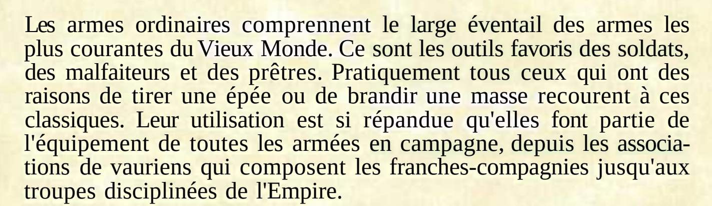


Les armes du Vieux Monde sont innombrables, depuis les armes contondantes les plus simples, comme les gourdins et les bâtons, jusqu'aux armes les plus sophistiquées, telles que les arbalètes et les armes à feu (dont vous trouverez la description dans le **Chapitre 4: Poudre et armes de guerre).** Toutefois, s'il existe des centaines d'armes différentes, dans la majeure partie des cas leurs effets se ressemblent beaucoup. Bien que l'impact d'une lame d'épée ou d'une tête de marteau sur un adversaire puisse entraîner des résultats différents d'un point de vue purement esthétique, les dégâts reçus par la victime peuvent se quantifier de façon très similaire. Défoncer la tête d'un voleur d'un coup de marteau en lui faisant gicler la cervelle sur les murs se révélera tout aussi mortel en ce qui le concerne que de lui planter une épée dans l'œil. Les chances de tuer son adversaire sont les mêmes. La plupart des armes de corps à corps sont des armes à une main.

Naturellement, certaines armes sont dotées de capacités distinctes. Certaines sont très rapides, comme les rapières. D'autres ont plus de chance d'être mortelles, comme les armes à deux mains et les hallebardes. Quelques-unes sont moins efficaces, comme les armes improvisées, les gantelets et les dagues. Dans *WJDR*, en règle générale, on n'établit de distinction qu'entre les armes dont les effets sont réellement très différents de ceux de l'arme de base de leur catégorie. En outre, il faut une habileté particulière pour manier des armes spéciales, ce qui oblige le personnage à prendre le talent Maîtrise du groupe d'armes en question pour pouvoir les manier sans malus. Vous trouverez dans ce chapitre une description des principaux groupes d'armes de corps à corps et de tir de l'Empire et, dans certains cas, des autres nations ou peuples, comme précisé dans les encadrés.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps sont les armes de base de la plupart des citoyens du Vieux Monde. Depuis la bonne vieille hache de bûcheron jusqu'à l'épée large du chevalier, la plupart des gens les préfèrent aux armes à feu, trop peu fiables. Les armes de tir comme les arbalètes et les arcs sont utiles, elles aussi, mais pour arrêter un adversaire elles ne sont pas aussi efficaces qu'un coup d'épée bien placé. Les armes de corps à corps décrites ici sont rangées par catégories.



Armes ordinaires

Les armes ordinaires comprennent le large éventail des armes les plus courantes du Vieux Monde. Ce sont les outils favoris des soldats, des malfaiteurs et des prêtres. Pratiquement tous ceux qui ont des raisons de tirer une épée ou de brandir une masse recourent à ces classiques. Leur utilisation est si répandue qu'elles font partie de l'équipement de toutes les armées en campagne, depuis les associations de vauriens qui composent les franches-compagnies jusqu'aux troupes disciplinées de l'Empire.

Bien que les armes ordinaires soient relativement rudimentaires, il existe tout de même des variations entre elles. Une dague, par exemple, ne produit pas les mêmes effets qu'une lance. Cette première partie présente la description des divers types d'armes ordinaires mais aborde également les différences qui peuvent exister entre les catégories, en mettant l'accent sur les distinctions qui peuvent exister entre les peuples.

Gantelets/coups-de-poing

Cette large catégorie d'armes (également appelées armes de poing) comprend beaucoup plus d'éléments qu'on ne pourrait s'y attendre. On y trouve des objets tels que les crochets de boucher, les gantelets de mailles ou de plaques et les coups-de-poing. À peu près tout ce qui protège et renforce la main lors d'un combat au corps à corps peut entrer dans cette catégorie.

Les armes de poing de qualité exceptionnelle peuvent être agrémentées de gravures ou d'incrustations rappelant une devise familiale ou une invocation religieuse, ou encore de symboles sacrés. Dans ce cas, il ne s'agit évidemment pas de vilains crochets de boucher rouillés mais plutôt de gantelets ouvragés ou d'armes exotiques venues de terres lointaines.

Les armes de poing de bonne qualité sont simplement des versions améliorées des modèles ordinaires. Il s'agit, par exemple, d'un gantelet de métal poli aux sangles et aux boucles neuves ou bien d'un cabillot d'amarrage taillé dans un bon chêne bien solide, etc.

Les armes de poing de qualité médiocre sont si navrantes qu'on peut à peine les considérer comme des armes véritables. En réalité, dans la

~ DEGRÉ DE QUALITÉ DES ARMES ~

Toutes les armes présentées dans ce chapitre sont considérées comme étant de qualité moyenne. Pour des armes de qualité supérieure ou inférieure, utilisez les modificateurs suivants, à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans la description de l'arme considérée :

Qualité exceptionnelle

Sans être magique, cette arme fait partie des meilleures de sa catégorie. Au combat, vous bénéficiez d'un bonus de +5% en Capacité de Combat (**CC**) ou en Capacité de Tir (**CT**) (en fonction de l'arme choisie). De plus, étant mieux équilibrée qu'une arme normale, elle est également moins difficile à transporter, ce qui réduit son encombrement de 10% (jusqu'à un minimum de 1). Les munitions de cette qualité ne confèrent pas de bonus en **CT**, mais leur encombrement est néanmoins réduit. Ces armes sont souvent très belles, avec un pommeau garni de gemmes et de magnifiques finitions. Certaines peuvent paraître simples, mais elles font toujours merveille au combat.

Bonne qualité

Il s'agit d'une arme de très bonne qualité, bien équilibrée et très fiable. Elle est très maniable, ce qui la rend plus facile à transporter qu'une arme ordinaire et réduit son encombrement de 10% (jusqu'à un minimum de 1). Toutefois, les munitions de cette qualité ne confèrent aucun bonus.

Qualité médiocre

C'est une arme peu fiable, de fabrication grossière. Au combat, vous subissez un malus de -5% en **CC** ou en **CT** (en fonction de l'arme considérée). Les munitions de cette qualité transmettent leur malus à l'arme avec laquelle elles sont utilisées. Un personnage utilisant des munitions médiocres avec une arme médiocre subit donc un malus de -10% en **CT**.

plupart des cas, elles ne sont rien de plus que des armes improvisées camouflées sous un autre nom.

Voici la description de quelques armes de poing spécifiques. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Coup-de-poing en cuivre (médiocre à bonne)
C'est une arme constituée d'anneaux montés ensemble sur une garde que l'on tient en main en glissant les doigts dans les anneaux. La petite poignée ajoute du poids à la main. Les coups-de-poing sont l'une des armes favorites des truands.

• Ceste (moyenne à bonne)
Il s'agit d'une lanière de cuir garnie de morceaux de plomb ou de fer que l'on s'enroule autour des phalanges. Dans certains cas, le ceste peut être garni de crampons ou de pointes pour déchirer les chairs et briser les os.

Armes à une main

La catégorie des armes à une main regroupe toutes les armes qui coupent, transpercent ou taillent, sont tenues dans une seule main et ne font pas l'objet de règles spéciales comme les armes décrites dans les encadrés de ce chapitre ou les armes qui exigent un talent de Maîtrise pour être maniées correctement. Les armes à une main sont de loin les plus répandues et sont, peut-être, les armes de prédilection de la plupart des gens. Il y a deux raisons à cela. Premièrement, on les trouve très facilement, dans n'importe quelle ville comme sur les dizaines de champs de bataille qui ont fleuri dans le sillage de la Tempête du Chaos. Deuxièmement, elles sont relativement faciles à utiliser. N'importe qui peut empoigner une arme à une main et s'en servir pour se défendre. En conséquence, elles sont devenues les armes favorites des conscrits, des gardes, des soldats et même des chevaliers.

On trouve plusieurs types d'armes spécifiques dans la catégorie des armes à une main : les haches, les marteaux et les masses, les pics et les épées. En règle générale, les différences entre ces armes et leur efficacité au combat ne sont véritablement notables que dans le cas d'armes de qualité exceptionnelle. Voici la description de ces différents types d'armes.

Épées

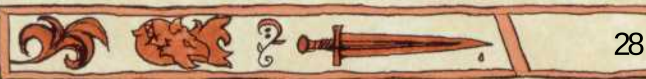
Les armes à manche sont certes fonctionnelles, mais rien ou presque n'égale l'attrait de l'épée. Dans la catégorie des armes à une main, les épées sont devenues les armes favorites de presque tous les combattants, avec leur tranchant allongé, leur excellent équilibrage et la quantité impressionnante de modèles différents que l'on peut trouver sur le marché. Le groupe des épées comprend toutes sortes de lames plus courtes que la claymore (une longue épée à double tranchant avec une poignée allongée que l'on manie à deux mains, décrite page 36). Ainsi, les épées comprennent tous les sabres, l'épée longue bretonnienne et même les épées courtes de Tilée. Elles peuvent avoir un seul tranchant, comme les sabres, à la façon de couteaux géants, ou être à double tranchant pour permettre au guerrier de frapper à revers. Il existe également de nombreux modèles de poignées et de gardes, depuis le «U» stylisé d'Ulric qui prévaut dans les provinces du nord, jusqu'à la barre transversale conçue pour protéger la main. Certaines lames, surtout les plus coûteuses, sont équipées d'une garde en corbeille sophistiquée, comme celle d'un sabre, mais ce type de garde est plutôt réservé aux rapières, plus petites et plus rapides.

En plus de ces différents styles, on rencontre également des variations culturelles et territoriales. En Bretonnie, les guerriers préfèrent les épées longues. Ce sont des armes à double tranchant, dont la longue lame droite se termine par une pointe acérée, avec une garde en croix. Dans l'Empire, lorsque le prix n'est pas un problème, on les rehausse volontiers d'inscriptions runiques complexes, tracées sur la lame et la poignée, et d'un pommeau d'ornement. Autrement, les modèles d'épées qui existent dans l'Empire sont d'une extrême diversité. Les épées des mercenaires sont souvent des sabres à un seul tranchant ou de longues lames pareilles à celles qui sont utilisées dans le nord.

Parmi les races non humaines, seuls les elfes pratiquent l'art de l'épée autant que les humains. Les elfes de l'Empire utilisent des armes dont le style et les effets sont très proches de ceux des armes humaines (quoique généralement d'une esthétique beaucoup plus raffinée). Cependant, les elfes d'Athel Loren sont tout aussi susceptibles de manier des faucilles que les lames rectilignes des bretonniens. De leur côté, les hauts elfes portent des épées dont la forme rappelle celle des lames en forme de feuille de leurs coutelas. Avec ces lames légèrement élargies, ils peuvent mettre plus de poids dans leurs attaques, ce qui leur permet de pénétrer facilement les défenses de guerriers moins expérimentés.

Pour ce qui est de la fonction et des effets, les épées se ressemblent toutes. Faites pour porter des attaques tranchantes, elles peuvent également être perforantes, une qualité largement exploitée par les rapières et les fleurets (cf. page 34). Les épées de qualité médiocre sont faites de matériaux de second choix, tels que le bronze ou la fonte, qui se plient ou se brisent au combat. Les épées de qualité exceptionnelle, en revanche, ont une lame gravée d'inscriptions runiques sur toute leur longueur, possèdent une cannelure (une rainure estampée au centre de la lame afin de la conserver propre) ou peuvent avoir une garde élaborée et un pommeau d'ornement. Le fourreau, tout aussi important, fournit au guerrier dévot ou superstitieux une surface idéale où inscrire les bénédictions des dieux.

Dans l'Empire, les épées sont synonymes d'excellence. Naturellement, ce sont des objets de vénération car les Crocs Runiques sont des épées et sont également le symbole du mérite suprême. De nombreuses lames de qualité viennent des forteresses naines, mais on peut aussi trouver un certain nombre d'armuriers de valeur dans l'Empire. En fait, la Sylvanie produisait jadis quelques-unes des meilleures armes de toutes les provinces, mais il y a bien longtemps que ces temps sont révolus.





Voici la description de quelques modèles d'épées particuliers. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Épée **courte (moyenne à bonne)**
Cette épée à lame courte, qui descend d'un ancien modèle d'épée tiléenne, est une arme à double tranchant et à pointe effilée. Pour ce qui est de la longueur, elle se situe entre la dague et l'épée large. Une machette fait à peu près la même taille qu'une épée courte, mais sa lame est plus large et elle n'a qu'un seul tranchant.

• **Épée large (moyenne à bonne)**
11 s'agit là d'une épée à lame rectiligne, plus courte qu'une épée longue. Les épées de l'ère présigmarite étaient des épées larges sans garde. Les épées larges modernes, qu'il ne faut pas confondre avec les armes anciennes, sont pourvues d'une lourde garde en corbeille et sont extrêmement répandues dans le Vieux Monde.

• **Épée longue (moyenne à exceptionnelle)**
Ces armes sont dotées d'une longue lame, d'une large garde et d'une poignée relativement allongée. Elles ont la faveur de la plupart des chevaliers et des guerriers du Vieux Monde, en particulier en Bretonnie, et sont assez représentatives de la catégorie des épées.

• **Sabre (moyenne à bonne)**
Le sabre est une arme à large lame incurvée, dotée d'une garde en corbeille, très en vogue chez les pirates de Sartosa.

• **Tulwar d'Ind (bonne à exceptionnelle)**
Ces sabres peu courants commencent tout juste à faire leur apparition dans le Vieux Monde, où ils arrivent par la route de l'Argent. Avec leur longue lame très incurvée, ils sont faits pour taillader l'adversaire. Les tulwars d'Ind de qualité exceptionnelle ont une lame décorée sur toute sa longueur de dessins compliqués rappelant l'histoire de leur précédent propriétaire.

~ KHOPESH ~

À Khemri, dans les territoires des Rois des Tombes, les guerriers morts-vivants manient des armes à l'allure inhabituelle. Elles sont pourvues d'une longue poignée et d'une lame qui démarre en ligne droite sur une longueur d'à peu près 45 centimètres avant de s'incurver en forme de faucille aplatie sur 60 centimètres environ. Ces armes sont considérées comme des armes à une main mais sont dotées de l'attribut arme lente. Lorsqu'elles sont de qualité exceptionnelle, leurs dégâts augmentent et passent à BF+1.

Khopesh : *Prix* 10 co ; *Enc* 50 ; *Groupe d'armes* armes ordinaires ; *Dégâts* BF ; *Attributs* lente ; *Disponibilité* Rare.

Haches

Si l'on excepte le bâton, les haches sont les plus anciennes de toutes les armes à une main et trouvent leur origine dans de simples outils tranchants à tête de pierre. De nos jours, on retrouve encore la trace de cette origine dans les grossières haches de silex utilisées à l'occasion par les berserks norses. Les moins civilisés des peaux-vertes se servent souvent de haches de pierre, eux aussi. La hache moderne se présente sous la forme d'une arme à long manche pourvue d'une lame en forme de coin à une extrémité. Sa poignée est généralement enveloppée de cuir pour assurer une meilleure prise et pourvue d'une dragonne pour pouvoir la suspendre à la ceinture. La lame est creusée d'une cavité qui s'emboîte fermement sur le manche. Il existe de nombreux modèles de haches différents. Certaines ont des lames en forme de croissant ou possèdent une pointe en regard du tranchant. D'autres sont à double tranchant.

Les haches de qualité médiocre ne sont pas emboîtées sur leur manche comme les haches modernes. Au lieu de cela, leur tête de pierre est enfoncée et calée dans le bois fendu de leur manche et maintenue en place par un lien.

Une hache de bonne qualité possède un manchon, une tête de fer et une poignée bien enveloppée de cuir. Ces haches sont parfois gravées de prières à Ulric.

Celles qui sont de qualité exceptionnelle sont de belles armes, similaires aux haches de bonne qualité mais avec un manche fait d'une solide pièce de noyer ou de chêne, renforcé de bandes de métal destinées à l'empêcher de se fendre ou de se casser. Le manchon est riveté ou vissé pour maintenir la lame en place. Elles ont également une lame ornée de runes et d'autres décorations destinées à la rendre plus effrayante, comme par exemple un petit crâne planté au-dessus du manchon ou une pointe au sommet de la lame ou à l'arrière. Les Kislevites sont célèbres pour leurs haches, qui possèdent toutes de larges lames en forme de croissant montées sur des manches renforcés.

~ HACHES D'ARMES ELFIQUES ~

Ces armes extrêmement rares sont plus légères que les haches d'armes ordinaires, mais elles n'en sont pas moins coupantes comme des rasoirs et merveilleusement équilibrées. Elles trouvent leur origine dans les haches de bûcherons traditionnelles d'Ulthuan mais ont évolué au fil des siècles pour se transformer en élégantes armes de guerre. Utilisées correctement, elles sont capables de couper un homme en deux en un seul coup. Elles sont introuvables sur les marchés de l'Empire, bien que l'on puisse sans aucun doute se les procurer à Ulthuan même (parvenir à Ulthuan est une tout autre histoire, évidemment...). Ces armes sont toujours de qualité exceptionnelle et se manient à deux mains.

Hache d'armes elflque: *Prix* — ;*Enc* 150 ; *Groupe d'armes* armes à deux mains; *Dégâts* BF+1 ; *Attributs* perforante, percutante; *Disponibilité* —.






~ OPTION: DISTINCTIONS ENTRE LES ARMES À UNE MAIN ~

Bien que toutes les armes à une main soient traitées de la même façon dans *WJDR*, vous pouvez, si vous le désirez, les répartir en catégories spécifiques grâce à quelques légères modifications. Les armes de chaque sous-groupe se verront ainsi dotées d'attributs légèrement différents, avec les modifications de prix correspondantes. Avant tout, prenez le temps de réfléchir aux conséquences d'une telle modification sur votre jeu. D'un certain côté, ceci peut vous permet de mettre plus d'accent sur l'importance symbolique et culturelle de certaines armes. Les épées sont emblématiques parce que les Crocs Runiques, les épées des Comtes Électeurs, représentent l'expression suprême de l'art des armuriers de l'Empire, tandis que les haches sont primordiales pour les Norses et les Kislevites et que les marteaux sont les armes favorites des nains. Toutefois, en établissant de nouveaux groupes d'armes plus réduits, vous risquez de diminuer l'attrait des talents de Maîtrise de ces armes. Si le pic, par exemple, devient une arme perforante, pourquoi les joueurs auraient-ils envie d'utiliser une hache ou une épée ?

Une manière facile d'établir des catégories distinctes d'armes à une main sans amoindrir l'importance des talents de Maîtrise des différentes armes pourrait être de limiter l'acquisition de propriétés particulières aux armes de qualité exceptionnelle. En les rendant beaucoup plus coûteuses que les armes ordinaires, vous pouvez préserver l'attrait des armes à une main en général et établir une différence entre elles. De cette façon, vous pourrez donner l'attribut «arme perforante» aux pics sans déprécier les autres armes par cette action. Et vous pourrez également développer différents attributs pour d'autres armes à une main afin de rééquilibrer les avantages d'un type d'arme par rapport à un autre, ce qui aurait pour conséquence de rendre le pic aussi intéressant que l'épée, qui serait elle-même aussi attrayante que la hache. En résumé, toutes les armes à une main seraient améliorées dans leur catégorie mais présenteraient des avantages adaptés à chaque type d'arme. Si vous décidez d'utiliser ce système, les armes à une main tomberont dans les groupes décrits sur la **Table 3-1 : armes à une main de qualité exceptionnelle,** avec les propriétés associées.

TABLE 3-1: ARMES À UNE MAIN DE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Épée	140 co	45	Armes ordinaires	BF	Défensive	Inhabituel
Hache	60 co	45	Armes ordinaires	BF	Percutante	Inhabituel
Masse/marteau	70 co	65	Armes ordinaires	BF	Assommante	Inhabituel
Pic de guerre	90 co	60	Armes ordinaires	BF	Perforante, lente	Très rare

Voici la description de quelques modèles particuliers de haches. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Cognée (médiocre à moyenne)
Il s'agit là d'un simple outil qui peut également servir d'arme. La cognée est constituée d'une lame en forme de coin plantée au sommet d'un manche de bois.

• Francisque (moyenne)
Un peu plus grande que la cognée, cette hache possède un fer incurvé, doté d'une encoche.

• Hache d'armes (moyenne à bonne)
La hache d'armes est pourvue d'une large lame et souvent d'une pointe à l'arrière. Sa hampe est renforcée d'acier et sa poignée généralement gainée de cuir.

Marteaux et masses

Évolution naturelle du gourdin, les marteaux et les masses se sont développés à partir de simples outils. Les marteaux, convertis en armes de guerre, sont extrêmement efficaces pour briser les os et enfoncer les crânes. Certains d'entre eux possèdent une pointe ou un pic placé à l'opposé de leur tête plate, dont on se sert pour forcer les armures de plaques de l'adversaire. Les masses produisent des résultats très similaires à ceux des marteaux, mais leur manche est généralement couronné d'une boule, lisse ou recouverte de pointes. Dans certains cas, elles se terminent par une massue de métal oblongue et cloutée ou même par un simple bloc de fer. Les masses et les marteaux sont des armes idéales pour les guerriers qui ne veulent pas se donner trop de peine à entretenir leurs armes.

Les armes contondantes de qualité médiocre comprennent les massues et les gourdins ordinaires. Les plus simples se présentent sous la forme d'une bonne pièce de bois dur ou d'un fémur de grand animal. Comme la plupart des armes à manche, elles ont généralement une poignée gainée de cuir ou de corde. Certaines massues particulièrement barbares sont hérissées de pointes ou de clous plantés dans leur bois et destinés à labourer la chair de l'ennemi.

Lorsqu'elles sont de meilleure qualité, ces armes sont plus raffinées et se présentent sous la forme de véritables marteaux ou masses plutôt que comme les simples gourdins qu'apprécient les barbares qui vivent en marge de la civilisation. Ces armes, souvent en fer, sont équipées d'un manche de bois spécialement traité, fait pour résister aux impacts sans se fissurer ni se rompre. Les marteaux et les masses de qualité exceptionnelle sont montés sur un manche de métal plutôt que de bois. Malgré leur poids (l'encombrement des marteaux de qualité exceptionnelle augmente de 30%), ils sont beaucoup plus fiables que les armes de moindre qualité.

Voici la description de quelques modèles particuliers de masses et de marteaux. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Marteau d'armes (moyenne à bonne)
Un marteau d'armes est un engin contondant d'à peu près soixante centimètres de long, muni d'une large tête de métal. La plupart de ces armes possèdent une tête plate d'un côté, pour broyer, et pointue de l'autre, pour servir de bras de levier.

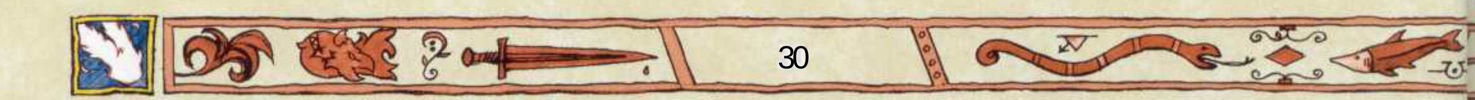
• Masse d'armes (moyenne à bonne)
Une masse d'armes est constituée d'une lourde tête métallique lestée, généralement à ailettes et ornementée, montée sur un robuste manche métallique.

• Massue (médiocre)
C'est le modèle le plus simple dans cette catégorie d'armes et, en réalité, il ne s'agit là que d'un lourd rondin de bois. Certains modèles sont dotés de pointes ou tirent avantage des nœuds du bois.

• Matraque (médiocre à moyenne)
Il s'agit d'un bâton court, de forme régulière. La matraque est généralement équipée d'une lanière de cuir qui permet de la suspendre à la ceinture. Les gourdins sont inclus dans ce groupe d'armes.

Pics de guerre

Les pics ressemblent beaucoup aux haches et il ne s'agit pas d'une coïncidence. Ces deux armes se sont développées à partir du même ancêtre, la hache de pierre. Toutefois c'est leur fonction qui les différencie. Les haches sont faites pour couper, alors que les pics sont destinés à percer. Les pics sont très appréciés de l'infanterie lourde, particulièrement celle des nains, car ce sont d'excellentes armes,



~ GARROTS ~

Ce ne sont certes pas les plus héroïques des armes, pourtant les garrots (cordons d'étrangleurs) sont souvent utilisés par les meurtriers. Pour les utiliser, enroulez la corde autour du cou de la victime et tirez fort. C'est une façon assez affreuse de tuer quelqu'un, mais c'est très efficace. Les garrots ne sont pas des armes utilisables au corps à corps. En vérité, ils ne sont efficaces que lorsque l'adversaire est pris par surprise.

Pour utiliser un garrot, vous devez tenter d'agripper l'adversaire (au prix d'une action complète) de la façon décrite dans *WJDR*, page 131. Si vous réussissez à assurer votre prise, vous parvenez à passer le cordon autour de son cou. À chaque round, l'adversaire peut tenter un test de Force opposé pour se libérer. Cependant, la difficulté augmente à chaque round après le premier, du fait qu'il manque d'air. Ses tests de Force successifs sont de plus en plus ardus : difficulté Moyenne (+0%) au premier round, Assez difficile (-10%) au second, Difficile (-20%) au troisième et Très difficile (-30%) au quatrième et aux suivants. En outre, lorsque vous remportez le test opposé, vous infligez des dégâts sur la base du BF-3 au lieu de l'habituel BF-4. Si l'adversaire parvient à se libérer, vous pouvez tenter de l'agripper à nouveau, mais la difficulté des tests redevient Moyenne.

On peut utiliser toutes sortes de liens comme garrot, depuis le morceau de corde jusqu'à la longueur de fil de fer coupant, sans différences vraiment notables dans les résultats obtenus. Un garrot de qualité exceptionnelle, qui ne risquera pas de se casser, coûte 1 co et sa disponibilité est rare.

capables de perforer la maille comme les plaques. De plus, les pics conservent leur utilité en tant qu'outils car ils sont très efficaces pour briser le roc ou la glace. Toujours en usage dans certains régiments, ils sont graduellement remplacés par les marteaux, plus polyvalents et qui offrent la possibilité d'associer une pointe d'un côté de la tête et un marteau de l'autre.

Comme pour la plupart des armes à une main, la tête des pics est percée d'une cavité carrée qui s'emboîte sur le sommet d'un manche. Au lieu d'être plate, elle forme un éperon fuselé qui se termine en pointe aiguisée. Certaines de ces armes, appelées besaiguës, sont dotées de deux pointes, une de chaque côté du manche.

Les pics de qualité médiocre ne sont rien de plus que des outils de mineurs qui ne sont pas équilibrés pour le combat et sont plutôt faits pour casser des cailloux et des blocs de glace. Les pics ordinaires ou de bonne qualité sont montés sur des manches plus longs pour améliorer l'équilibrage de l'arme. Les pics de qualité exceptionnelle sont incrustés de bronze et d'argent et peuvent avoir une tête sculptée en forme de langue de dragon stylisée, de corne et toutes sortes d'autres décorations.

Voici la description de quelques modèles spécifiques de pics de guerre. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Bec-de-faucon (moyenne à bonne)
Ce pic ressemble à un marteau, mais au lieu d'avoir une tête plate écrasante, il est doté d'une tête en forme de bec opposée à sa pointe. C'est là l'une des armes préférées des soldats affrontant des adversaires en armure lourde.

• Pic (médiocre à moyenne)
Le modèle courant de pic est une arme à tête double dont chaque pointe est légèrement incurvée.

• Pic de guerre (moyenne à bonne)
Semblable à un bec-de-faucon, cette arme est dotée d'un bec plus petit et cranté pour causer plus de dégâts à l'armure de l'adversaire.

Armes improvisées

Lorsque tout le reste fait défaut, une bouteille, une chaise ou une poêle à frire peut faire l'affaire face à une brute armée d'un couteau. Les armes improvisées comprennent tous les objets potentiellement dangereux mais qui n'ont pas été fabriqués pour être des armes à l'origine. Vous pouvez également utiliser des armes improvisées comme projectiles. Le concept d'arme improvisée est si large que vous ne pouvez considérer les valeurs d'encombrement des **Tables 3-3 : armes de corps à corps** et **3-4 : armes de tir** qu'à titre indicatif. Pour les objets les plus volumineux, comme les tabourets de bar, les chaises ou les portes, la valeur d'encombrement doit être augmentée, même si les dégâts de ces armes sont statistiquement les mêmes. On ne fait pas de distinctions de qualité entre les différents types d'armes improvisées. Aucune d'entre elles ne convient à un guerrier professionnel.

Bâtons

Apprécié des voyageurs, des bergers et des errants en général, le bâton est une arme de protection peu coûteuse et efficace. Il est généralement constitué d'une solide pièce de bois, d'un mètre quatre-vingts de long environ, souvent en chêne bien que le noyer soit préférable. Les plus misérables sont desséchés et fendus aux extrémités, tandis que ceux qui sont de meilleure qualité sont généralement gainés de cuir en leur milieu. Les meilleurs sont terminés par des capsules de cuivre ou de fer aux deux extrémités, de manière à les empêcher de se fissurer à l'impact. Les bâtons présentent le double avantage d'infliger des dégâts appréciables tout en augmentant l'allonge et les capacités défensives de celui qui les manie.

Boucliers

Les boucliers sont principalement des armes défensives, mais ils peuvent aussi bien être utilisés pour frapper un adversaire que pour bloquer ses attaques. On en trouve de toutes sortes et de toutes tailles, par exemple des ronds, des carrés, des plats et des convexes. Certains possèdent même une encoche permettant de combattre à la lance. Ils sont d'un usage si commun que même le plus humble conscrit en porte un lorsqu'on ne fait pas appel à lui pour manier les piques et les lances.

Plus encore que sur leurs armures, les soldats affichent leurs allégeances, leurs couleurs familiales et leurs superstitions sur leurs boucliers. Comme cela est décrit dans le **Chapitre 2 : Armures du Vieux Monde,** un bouclier peut être illustré de n'importe quel symbole religieux, comme la tête de loup d'Ulric par exemple, d'emblèmes nationaux comme des croix, des marteaux et d'autres encore, ou même être le support des devises familiales d'un guerrier. Les combattants qui se servent de boucliers en bois y clouent des parchemins portant des prières afin de détourner les coups de leurs ennemis. D'autres portent un sceau de vertu, fait en coulant de la cire chaude sur la surface du bouclier et en y imprimant un symbole religieux ou politique. Les orques et les autres races maléfiques garnissent parfois leurs boucliers de morceaux de cadavres (mains, langues, têtes) plantés sur des pointes dans l'espoir d'instiller la terreur dans le cœur de leurs ennemis.

~ BOUCLIERS NON CERCLÉS ~

Un bouclier non cerclé constitue une défense peu coûteuse mais, au mieux, temporaire. Un tel bouclier ne peut servir que pendant une seule aventure, en partant du principe qu'il s'y déroule au moins un combat. À la fin de l'aventure, il est tellement détérioré par les coups qu'il a reçus qu'il est inutilisable. Notez bien que si vous vous servez des **Règles optionnelles sur la détérioration des armes** (cf. page 42), un bouclier non cerclé est automatiquement détruit aux premiers dégâts qu'il reçoit.

Dagues

Pratiques et faciles à dissimuler, les dagues sont surtout appréciées dans le Vieux Monde comme couverts de table plutôt que comme armes de combat. Toutefois, il est très facile de se les procurer, elles sont bon marché et utiles dans toutes les situations. Ainsi, presque toutes les personnes qui en ont les moyens en possèdent une. En tant






~ LANCE DE CHASSE ~ DES ELFES SYLVAINS

Montées sur des hampes de frêne sculpté et souvent ornées de plumes, ces lances sont terriblement meurtrières du fait qu'elles sont pourvues de pointes barbelées, de sorte que lorsqu'un guerrier frappe un ennemi et retire son arme, il lui arrache la chair et une partie de son armure en agrandissant la blessure. Les lances de chasse des elfes sylvains sont généralement introuvables dans l'Empire. On ne les rencontre que dans la patrie des elfes sylvains, à Athel Loren, et elles ne sont jamais à vendre. Cependant, toute personne capable d'utiliser une lance peut également s'en servir. Ces lances sont toujours de qualité exceptionnelle.

Lance de chasse d'elfe sylvain: *Prix* — ; *Enc* 50; *Groupe d'armes* armes ordinaires; *Dégâts* BF+1 ; *Attributs* rapide; *Disponibilité* Très rare.

~ PIQUE TILÉENNE ~

En Tilée, dans cette contrée déchirée par la guerre, les soldats ont appris à manier de longues et lourdes lances qualifiées de piques. Ces armes sont idéales contre la cavalerie lourde : les soldats calent le pied de leur pique dans le sol et attendent la charge de l'ennemi qui vient alors s'empaler sur les fers acérés de leurs armes. Il est possible de porter des attaques au corps à corps, mais seulement sur des adversaires se trouvant à 6 mètres (3 cases). Les piques sont inutilisables contre des adversaires plus rapprochés et les piquiers les laissent généralement tomber au sol pour tirer leurs armes à une main lorsque la mêlée se resserre. La pique doit être maniée à deux mains et nécessite le talent Maîtrise (armes à deux mains). Lorsque vous êtes armé d'une pique, vous pouvez également entamer une action spéciale appelée la posture du piquier.

Posture du piquier (action complète)

Vous bloquez fermement le pied de votre pique dans le sol et attendez l'approche de l'ennemi (qui charge généralement). Lorsque l'ennemi arrive à portée, soit à 6 mètres (3 cases) de vous, vous pouvez immédiatement entamer une attaque de corps à corps avec un bonus de +10% en CC. Si votre attaque réussit, l'adversaire ne peut aller plus loin lors de ce tour car votre pique le maintient à distance. La posture de piquier se poursuit jusqu'au début de votre tour suivant, que vous ayez ou non eu la possibilité de porter votre attaque. Vous ne pouvez porter qu'une seule attaque en utilisant cette action, quel que soit le nombre d'ennemis arrivés à votre portée.

Pique tiléenne : *Prix* 20 co ; *Enc* 200 ; *Groupe d'armes* armes à deux mains ; *Dégâts* BF ; *Attributs* rapide, spéciale ; *Disponibilité* Assez courant.

~ LE PAVOIS ~

Très utilisés par la Brigade de Braganza, une franche-compagnie qui opère généralement en Tilée, ces boucliers particuliers sont conçus pour protéger les arbalétriers des attaques à distances pendant qu'ils rechargent leurs armes. À la différence d'un bouclier normal, qui est une arme de parade, le pavois procure réellement un abri à ses utilisateurs. Lorsqu'il s'en sert, l'arbalétrier l'installe devant lui, soutenu par un étai. Les attaques des armes de tir contre un personnage protégé par un pavois sont Difficiles (-20%) et les attaques à longue portée sont Très difficiles (-30%). Toutefois, le pavois n'offre aucune protection supplémentaire au corps à corps.

Pavois : *Prix* 50 co ; *Enc* 120 ; *Disponibilité* Inhabituel.

que catégorie d'armes, les dagues comprennent toutes les armes à lame courte depuis le petit couteau à lame en forme de feuille des halflings jusqu'au long coutelas des elfes, qui mesure près de 40 centimètres, en passant par le stylet tiléen, qui peut être encore plus long, et la miséricorde bretonnienne. Ces lames sont équipées d'une poignée de bois gainée de cuir et elles sont souvent pourvues d'une petite garde pour protéger la main de leur porteur, mais ce n'est pas toujours le cas. Les dagues sont très différentes des mains gauches (cf. page 36), dotées d'une garde enveloppante pour parer les attaques entrantes.

Les meilleures dagues possèdent toujours une garde. Leur pommeau est fréquemment fait d'une gemme taillée, mais n'importe quel autre ornement peut aussi bien servir à cet usage. Comme sur les armes de plus grande taille, la lame des dagues porte une cannelure destinée à l'écoulement du sang. Certains modèles exotiques ont une lame incurvée, tandis que d'autres sont ornés d'inscriptions ou de runes gravées à l'acide dans le métal de la lame.

Pour l'essentiel, les dagues de bonne qualité sont des versions améliorées des modèles ordinaires. Elles ont une lame d'acier, plutôt que de fer, et leur poignée est gainée de cuir cousu au lieu d'être simplement collé. De plus, le pommeau, bien que fait du même métal que le reste de l'arme, est sculpté d'un motif ou un autre, comme une flamme par exemple, l'emblème du fabricant ou l'insigne familial du propriétaire de l'arme.

Les dagues de qualité médiocre ne sont que de grossières pièces de fer, aiguisées d'un côté pour y ajouter un tranchant. Elles peuvent ressembler à des couteaux de qualité moyenne, mais leur métal souffre généralement d'une paille (un défaut) ou on les a coulées au lieu de les avoir forgées. Leurs décorations sont faites de matériaux bon marché, de l'os par exemple, ou leur poignée est enveloppée de tissu. Elles n'ont jamais de pommeau décoré de façon particulière.

Voici la description de quelques modèles spécifiques de dagues. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Poignard (moyenne à bonne)
Semblable à une dague, le poignard possède une lame longue et effilée.

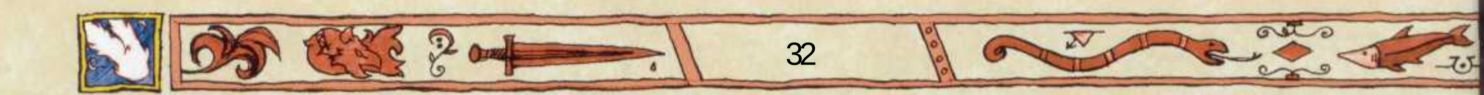
• Stylet tiléen (bonne à exceptionnelle)
Voici un autre type de dague à lame menue, très fine et très longue. La miséricorde bretonnienne ressemble au stylet.

Lances

Les lances font partie des premières armes inventées par l'humanité. Elles se présentent sous la forme de longues perches de bois, d'une dimension comprise entre un mètre cinquante et deux mètres dix, avec une pointe acérée à l'une de leurs extrémités. Contrairement aux autres armes, elles ont conservé leur utilité bien qu'elles aient si peu changé au fil du temps. Elles permettent à leurs possesseurs de tenir leurs adversaires à distance. Elles peuvent être utilisées de multiples façons, dans le sens où l'on peut les lancer ou s'en servir en combat rapproché. En outre, elles ne sont pas coûteuses à fabriquer et même l'homme du peuple le plus humble peut apprendre à s'en servir.

Les lances de qualité exceptionnelle sont pourvues de pointes plus longues, en fer ou en acier, gravées de runes ou d'inscriptions. Certaines sont même montées sur des hampes décorées. Les lances de qualité médiocre sont reconnaissables à l'œil nu: leur tête de pierre est fixée sur le manche à l'aide de boyau ou de quelque autre genre de ficelle.

Dans les civilisations primitives, on décore souvent ces armes de plumes exotiques ou de bandes de fourrure, en enveloppant quelquefois toute la hampe de l'arme dans une pièce de cuir pour en améliorer la prise. Au sein de l'Empire, les soldats y suspendent parfois un pennon rappelant les couleurs de leur maison, de leur ordre religieux ou ornés de symboles divers. Certains y attachent même des rouleaux de parchemins portant des prières adressées aux dieux indifférents, dans le vain espoir de s'attirer leur faveur dans le tumulte de la bataille.



Armes de maîtrise

Les armes de maîtrise comprennent un large éventail d'armes très variées. Ce qui fait la différence entre une arme de maîtrise et une arme ordinaire est la façon particulière d'utiliser ces armes au combat. Certaines sont conçues pour être maniées à cheval exclusivement, tandis que d'autres sont destinées à parer les attaques. Dans tous les cas, vous devez posséder le talent de Maîtrise du groupe d'armes concerné pour pouvoir les utiliser efficacement.

Armes de cavalerie

Comme on pouvait s'y attendre, les armes de cavalerie sont exclusivement destinées à être utilisées à dos de cheval (bien que d'autres créatures puissent servir également). Elles comprennent la lance d'arçon et la demi-lance et leur principal atout est leur allonge, qui se retrouve dans leur rapidité (cf. description de cet attribut page 41) et leurs effets dévastateurs. Ce sont la lance et l'armure lourde qui font des chevaliers les terreurs des champs de bataille du Vieux Monde.

On trouve des lances de toutes les qualités. Les modèles de second ordre sont faits de bois tendres, comme le pin, qui ont une grande tendance à se briser. En outre, les lances les moins chères peuvent être dépourvues de fer. Dans la plupart des cas, elles se terminent simplement par une pointe de bois. Les lances de meilleure qualité sont équipées de pointes de métal ou de lames aiguisées. Les modèles de luxe ont souvent une pointe ouvragée, avec un motif de poing sculpté ou de crâne, ou encore une pointe fourchue ou une pointe de gromril. De nombreux chevaliers suspendent des pennons à l'extrémité de leurs lances.

• Demi-lance
Il s'agit d'une courte lance utilisée dans la cavalerie. Elle n'est pas aussi imposante que la lance, mais elle n'en est pas moins capable de causer des dégâts impressionnants sans être aussi encombrante que la lance d'arçon. La cavalerie légère de l'Empire et les écuyers de Bretonnie en font souvent usage.

• Lance d'arçon
C'est une longue et lourde lance, généralement constituée d'une hampe de chêne et d'une pointe d'acier. Pour la manier, un cavalier cale l'extrémité de sa hampe sous l'aisselle et éperonne son cheval pour le lancer sur l'ennemi au galop de charge, en s'arc-boutant fermement dans ses étriers pour ne pas être désarçonné au moment de l'impact. Capable de transpercer les armures et de catapulter les ennemis au sol, la lance serait populaire si elle était plus facile à se procurer et meilleur marché. En raison de son prix (bien qu'elle soit loin d'être aussi coûteuse qu'un tromblon) et de sa rareté, la lance n'est guère utilisée que par les chevaliers et les guerriers les plus fortunés de l'Empire.

Joute

Le goût de la compétition est puissant dans le cœur des citoyens de l'Empire. Les gens aiment à se rassembler pour assister à des événements sportifs ou participer à des jeux et à toutes sortes d'autres divertissements au cours desquels ils se mesurent à leurs rivaux. Toutefois, le concours qui attire le plus de public est certainement la joute, une coutume bretonnienne qui s'est répandue dans tout l'Empire. Il s'agit d'une compétition où des chevaliers en armure, montés sur des destriers tout aussi cuirassés qu'eux-mêmes, se précipitent l'un vers l'autre au grand galop, lance couchée, dans la ferme intention de désarçonner leur adversaire.

Il existe trois sortes de joute. La première est la joute courtoise, au cours de laquelle les chevaliers sont armés de lances émoussées pour empêcher les jeux de devenir mortels, bien qu'il puisse tout de même se produire des accidents. Dans de nombreux festivals, cette joute est présentée sous le nom de *pas d'armes* : le seigneur local accroche une bannière aux remparts de son château en guise d'invitation à participer pour les chevaliers de passage. Pour un chevalier débutant, ces festivités sont l'un des meilleurs moyens de faire ses preuves et de se faire un nom.

La seconde est la joute guerrière. Les chevaliers y sont armés de lances aiguisées et l'issue en est généralement mortelle. La joute à outrance peut être vue comme un moyen de régler un différend, d'engager un duel ou de redresser une injustice de façon honorable.

Ces tournois servent parfois à éviter une guerre ou à en démarrer une. Dans tous les cas, le combat entre les chevaliers se poursuit jusqu'à ce que l'un des protagonistes meure ou se rende.

La joute à outrance est une sorte de mêlée générale où les chevaliers s'organisent en équipes. Les deux factions chargent à la lance comme dans une joute ordinaire, mais après la première charge les combattants poursuivent le combat à cheval avec leurs armes à une main, à l'épée longue, à la hache ou à la masse. Suivant les règles sur lesquelles se sont entendues les deux parties, le combat peut continuer après qu'un chevalier a été désarçonné. En beaucoup d'occasions (particulièrement lorsque les équipes sont en guerre), il existe peu de différences entre la joute à outrance et une véritable guerre ouverte.

La popularité des joutes ne se limite pas à la Bretonnie. Avant la terrible Tempête du Chaos, les citoyens des provinces occidentales de l'Empire avaient déjà adopté cet usage. Quelquefois, les meilleurs chevaliers de Bretonnie traversaient les montagnes afin de venir se mesurer à leurs voisins de l'est. Mais depuis l'invasion d'Archaon et la dévastation qui s'en est suivie, le peuple de l'Empire est moins enclin à risquer la vie de ses guerriers dans de tels enfantillages.

Détails pratiques

La joute à outrance, comme toute grande mêlée en général, peut être gérée de manière adéquate grâce aux règles de combat existantes. En revanche, la joute en combat singulier, du fait même de sa nature (entre deux adversaires entraînés de la même façon, chargeant simultanément l'un vers l'autre pour frapper de plein fouet le bouclier de l'adversaire de leur lance dans l'espoir de désarçonner celui-ci), requiert quelques règles additionnelles pour pouvoir être simulée convenablement. Chaque round d'une joute se décompose en cinq étapes, comme suit :

Étape 1 : initiative
Chaque combattant doit effectuer un jet d'initiative. La valeur d'initiative pour le combat est égale à votre Agilité + 1d10. Celui qui remporte l'initiative remporte l'avantage (le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Capacité de Combat applicable à cette passe de la joute). Passez à l'étape 2.

Étape 2: attaques
Le personnage qui a remporté l'initiative (l'attaquant) utilise une action complète pour effectuer sa charge (avec son bonus additionnel de +10% en **CC**). S'il manque son coup,passez à l'étape 5. Sinon, l'attaquant inflige les dégâts normaux causés par sa lance ou sa demi-lance. Notez bien que lors d'une joute courtoise, lances et demi-lances sont émoussées et n'infligent respectivement que des dégâts basés sur le BF-2 et le BF-3 au lieu de leurs dégâts normaux. Passez à l'étape 3.

Étape 3 : test de Force opposé
Si le défenseur n'a pas été assommé, l'attaquant et le défenseur effectuent un test de Force opposé, le personnage qui détient l'avantage bénéficiant d'un bonus de +10%. Si les deux personnages réussissent leur test de Force, aucun des adversaires n'est désarçonné. Si l'attaquant réussit alors que le défenseur échoue, le défenseur est jeté à bas de son destrier. Et si c'est l'attaquant qui échoue et le défenseur qui réussit, c'est l'attaquant qui vide les étriers. Si les deux cavaliers échouent, ils tombent tous les deux. Passez à l'étape 4.

Étape 4 : rompre les lances
Lorsqu'une lance heurte un objet solide, elle a tendance à se fendre ou à se rompre. Chaque fois qu'un jouteur touche un adversaire, il doit réussir un test de **CC** pour empêcher sa lance de voler en éclats. Passez à l'étape 5.

Étape 5 : inversion des rôles
Le défenseur devient l'attaquant en réponse à l'action du jouteur qui détenait l'avantage. L'attaque se déroule suivant les étapes 2, 3 et *4*, puis l'action prend fin et les deux jouteurs reprennent à l'étape 1.

Les points de victoire

Les chevaliers gagnent des points en fonction des résultats de leurs passes d'armes. Un héraut tient le décompte des points et proclame le nom du vainqueur à la fin du tournoi. Les valeurs suivantes ne sont que de simples indications ; vous pouvez introduire de nombreuses variations.

~ POINTS DE VICTOIRE ACQUIS EN JOUTANT ~

Action	Point
Toucher l'adversaire	1
Manquer l'adversaire	-1
Rompre une lance	1
Désarçonner l'adversaire	3

Règles de conduite

Indépendamment de toutes notions d'alignement, il existe une étiquette à laquelle doivent se plier tous les participants à une joute. Un chevalier violant ces règles peut se voir déshonoré. Voici les règles de conduite essentielles à respecter.

- Les jouteurs ne doivent en aucun cas frapper un adversaire par-derrière.
- Il est interdit de s'en prendre à la monture de l'adversaire.
- Les jouteurs ne doivent pas poursuivre le combat une fois l'adversaire désarçonné, à moins qu'une telle action ait été approuvée avant le début du combat.
- Les jouteurs ne sont pas autorisés à augmenter leurs capacités par sorcellerie, mais il est parfois permis d'utiliser des armes ou des armures enchantées.

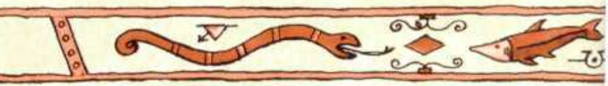
Les récompenses

En règle générale, le vainqueur remporte le cheval du perdant, son armure et ses armes, et les conserve jusqu'à ce que le vaincu puisse lui offrir leur équivalent en or. Lors de tournois plus richement dotés et plus élaborés, on peut offrir une bourse au vainqueur. Cette récompense peut être constituée d'une grande variété de choses, par exemple des pierres précieuses, des pièces d'or ou d'autres trésors (pour une valeur moyenne de 2d10 x 10 co au total), mais il peut également s'agir du titre de propriété d'une terre avec le titre nobiliaire correspondant ou même de la main d'une noble héritière. De même, le chevalier qui se distingue par ses prouesses peut gagner le droit de choisir la reine ou le roi du tournoi, être désigné pour accomplir une mission importante ou devenir un membre à part entière de la cour du seigneur local.

Armes d'escrime

L'art de l'escrime a vu le jour dans les royaumes estaliens. Avec les armes légères et dangereuses qui servent à le pratiquer, un habile escrimeur peut parvenir à glisser sa lame au travers des défenses de l'adversaire et à lui porter un coup précis et fulgurant. Ces épées ont beau manquer de la puissance d'armes plus imposantes, elles n'en sont pas moins mortelles entre des mains expertes. La plupart des escrimeurs manient également des armes de parade, telle que la main gauche (cf. plus bas), à l'aide de leur main non directrice. Les duellistes de Tilée ont fait évoluer ce style de combat en incorporant une cape dans leur technique, ce qui leur permet de piéger l'arme de leur opposant et d'ouvrir sa garde pour mieux l'embrocher sur leur rapière.

Les armes d'escrime du Vieux Monde comprennent deux types de lames : le fleuret et la rapière. D'autres armes, par exemple le sabre et le cimeterre, pourraient également tomber dans cette catégorie car elles demandent à être maniées avec rapidité et adresse. Reportez-vous à l'encadré **Cimeterres** pour plus d'informations. Comme toutes les autres, les armes des escrimeurs peuvent varier en qualité. Les fleurets de qualité médiocre ont par exemple une garde en coquille trop petite pour protéger la main ou une lame trop raide, manquant de la souplesse requise. À l'inverse, les armes de qualité exceptionnelle, particulièrement les rapières, sont beaucoup plus ornementées, pourvues d'une garde en corbeille raffinée, de quillons et d'une magnifique lame enjolivée d'inscriptions et de gravures tout du long. L'équilibrage est également une qualité essentielle aux armes d'escrime. Même si l'art de l'escrime s'est répandu jusque dans



l'Empire, les meilleures rapières proviennent toujours de la terre d'origine de ce style de combat.

Les armes d'escrime sont un pur produit de la civilisation. En conséquence, on ne peut les trouver que dans les cités, et encore seulement chez les nobles fortunés. La plupart des guerriers préfèrent le poids d'une bonne hache ou d'un solide marteau à la vivacité d'une rapière.

• Fleuret
Un fleuret est constitué d'une mince lame de section carrée montée sur une garde en coquille. Il présente l'avantage d'être très rapide et précis en combat. Mais en compensation de sa vitesse, il perd un peu de son potentiel de dégâts. Les bretteurs expérimentés commencent généralement avec un fleuret et se tournent ensuite vers la rapière.

• Rapière
Voici une arme qui ressemble au fleuret, mais qui est équipée d'une lame plus large et de longs quillons fixés à la coquille de sa garde. Certaines rapières ont une garde en corbeille plutôt qu'en coquille. Cette lame n'est pas aussi précise que le fleuret, mais ses capacités à taillader aussi bien qu'à transpercer la rendent plus appréciée dans les véritables batailles.

~ CIMETERRES ~

Ce sont les marchands venus d'Arabie qui ont introduit le cimeterre dans le Vieux Monde. Bien qu'il s'agisse d'une épée, sa lame incurvée, son tranchant unique et sa légèreté en font une arme très rapide et précise dans les mains d'un guerrier expérimenté. Le degré d'incurvation de ces lames peut grandement varier, mais cela n'a pas d'influence sur leur efficacité. Comme les épées, les cimeterres peuvent être à une ou deux mains, avec des lames pouvant mesurer jusqu'à 90 centimètres. Certains pensent que les cimeterres sont une évolution du khopesh. Utilisez les statistiques de la rapière pour les cimeterres à une main. Les cimeterres à deux mains sont des armes imposantes, avec une lame élargie vers la pointe. Pour eux, utilisez les caractéristiques générales des armes à deux mains.

Armes lourdes

Les armes lourdes sont aux armes à une main ce que les épées sont aux dagues: ce sont des modèles plus grands d'armes classiques. Toutes les armes lourdes sont des versions agrandies de leurs équivalents à une main : une hache à deux mains est la version de grande taille de la hache normale et une épée à deux mains est une épée de grande taille.Toutes les armes de la catégorie des armes à une main ont une arme lourde équivalente. Dans ce groupe, on inclut également la hallebarde qui représente toutes les armes d'hast, du fauchard à la guisarme.

Le développement des armes lourdes est une conséquence directe de l'usage de plus en plus répandu de la cavalerie. Comme il fallait des armes mieux adaptées pour atteindre les cavaliers, les armuriers ont simplement allongé les lames, créant ainsi les épées à deux mains. Pourtant, ces armes surdimensionnées n'étaient pas toujours d'un prix abordable ni très pratiques à utiliser dans les combats contre la cavalerie. C'est ainsi que les armes d'hast se sont développées. En attachant la partie supérieure d'une arme de plus petite taille à une perche ou à une hampe, on pouvait atteindre les cavaliers comme avec une épée longue.

Armes à deux mains

Tout comme les armes à une main (cf. page 28), les armes à deux mains constituent un groupe d'armes. Toutes les armes qui doivent être maniées à deux mains tombent dans cette catégorie. De telles armes comprennent le zweihander impérial et le marteau de guerre nain. Les régiments impériaux des Joueurs d'Épées ont popularisé l'usage de l'épée à deux mains. Ils passent pour être l'élite de l'infanterie de l'Empire et sont sélectionnés par leurs Comtes Électeurs parmi les champions de leurs armées. Ces soldats obtiennent leur rang par les prouesses qu'ils accomplissent au combat. Ils servent dans les garnisons de leurs Comtes respectifs et sont l'âme de leurs troupes, des symboles vivants, respectés en tous lieux.

Armes d'hast

Les armes d'hast sont les armes favorites de la plupart des garnisons du Vieux Monde. Non seulement elles sont efficaces au combat, mais elles sont également impressionnantes et symbolisent la force. Les armes d'hast peuvent avoir un aspect exotique, avec des lames aux formes curieuses, des éperons et des pointes.

Voici la description de quelques armes d'hast particulières. Notez bien que chaque description est assortie d'un degré de qualité.

• Bec-de-corbin (bonne à exceptionnelle)
Le bec-de-corbin est souvent employé par la chevalerie bretonnienne. Il fait à peu près la même taille qu'une hallebarde, mais il est surmonté d'une tête formée d'une pointe, d'un marteau et d'un pic combinés.

• Couteau de brèche (moyenne à bonne)
Il s'agit d'une arme d'hast peu engageante, coiffée d'une lourde lame semblable à un énorme coutelas de boucher. Les couteaux de brèche sont souvent équipés de crochets ou de fourchons supplémentaires.

• Fauchard (médiocre à moyenne)
C'est une simple arme de paysan, rien de plus qu'une lame de faux montée au sommet d'un manche de bois. Les versions les plus élaborées de cette arme possèdent des crochets ou des fourchons supplémentaires destinés à faire tomber les cavaliers de leur monture.

• Guisarme (médiocre à moyenne)
Une guisarme est dotée d'une large lame incurvée et tranchante, souvent pourvue d'un crochet ou d'une pointe, montée sur un long manche de bois. Les Bretonniens en connaissent une version à manche raccourci.

~ OPTION: ÉTABLIR UNE DISTINCTION ENTRE LES ARMES À DEUX MAINS ~

Comme dans le cas des armes à une main, *WJDR* traite toutes les grandes armes de la même façon, chacune étant dotée de caractéristiques identiques.Toutefois, ainsi que pour les armes à une main, les capacités des armes à deux mains peuvent varier légèrement, à condition que vous utilisiez les mêmes règles que pour les armes à une main. Dans ce cas, vous pouvez répartir les grandes armes dans les catégories suivantes et leur attribuer les caractéristiques indiquées, pourvu que ces armes soient de qualité exceptionnelle.

TABLE 3-2 : ARMES À DEUX MAINS DE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Épée à deux mains	350 co	250	Armes lourdes	BF+1	Lente, Percutante	Rare
Hache à deux mains	120 co	180	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Rare
Masse/marteau à deux mains	150 co	260	Armes lourdes	BF	Assommante, lente, percutante,	Très rare
Pic de guerre à deux mains	200 co	180	Armes lourdes	BF	Lente, percutante, perforante	Très rare

~ CLAYMORES ~

La claymore, qu'on appelle aussi épée à une main et demie ou épée bâtarde, se situe à mi-chemin entre l'épée large et l'épée à deux mains. Sa polyvalence est sa principale qualité. Maniable à une ou à deux mains, elle autorise une grande souplesse d'emploi aux guerriers qui désirent combattre avec un bouclier mais veulent également pouvoir recourir aux dégâts que peut potentiellement causer une arme de grande taille. Elle semble être apparue dans l'Empire et en Bretonnie en même temps et il existe toujours des polémiques pour savoir à qui doit être attribuée son invention.

Pour pouvoir manier une claymore, un personnage doit posséder le talent Maîtrise (armes lourdes). On peut la manier à une ou à deux mains. Si elle est maniée comme une arme à une main, elle conserve l'attribut lente mais perd l'attribut percutante. Sinon, elle se comporte exactement comme une arme lourde.

Claymore : *Prix* 30 co ; *Enc* 150 ; *Groupe d'armes* armes lourdes ; *Dégâts* BF; *Attributs* lente (à une main) ou lente et percutante (à deux mains);*Disponibilité* Inhabituelle.

~ MARTEAUX DU LOUP BLANC ~

Entre les mains des chevaliers du Loup Blanc, ces marteaux se montrent dévastateurs sur le champ de bataille car ils sont plombés de façon à pouvoir broyer les armures et les os avec la plus grande facilité. Toutefois, il faut de la concentration et une habileté particulière pour les manier efficacement. En conséquence, les marteaux du Loup Blanc constituent une catégorie d'armes à part entière et exigent le talent Maîtrise (marteau du Loup Blanc). Seuls les chevaliers de l'ordre et ceux du Cercle Intérieur qui sont membres de l'ordre du Loup Blanc peuvent acquérir ce talent.

Lorsqu'on l'utilise en chargeant, le marteau du Loup Blanc inflige des dégâts égaux au BF+2. Sinon, les dégâts sont égaux au BF+1. Ces armes sont toujours de qualité exceptionnelle.

Marteau du Loup Blanc : *Prix* 40 co ; *Enc* 300 ; *Groupe d'armes* marteau du Loup Blanc; *Dégâts* BF+1 (BF+2) ; *Attributs* épuisante ; *Disponibilité* Rare.

~ KIKOUPS ORQUES ~

Ces féroces couperets sont vraiment des armes effroyables. Dotés d'une poignée allongée et d'une large lame en forme de coin, les kikoups orques passent aisément au travers des armures. Seuls les orques savent s'en servir et, pour eux, ce sont des armes ordinaires. Tous les représentants des autres races ont des difficultés à les manier à cause de leur poids et de leur équilibrage.

Entre les mains d'un orque, un kikoup inflige des dégâts égaux au BF+1 lors du premier round de l'assaut, puis des dégâts égaux au BF ensuite. Entre les mains d'une autre créature, considérez le kikoup comme une arme à une main ayant l'attribut lente.

Kikoup orque: *Prix* — ; *Enc* 150; *Groupe d'armes* kikoup orque ; *Dégâts* BF (BF+1) ; *Attributs* spéciale; *Disponibilité* Rare.

• Hache de Lochaber (bonne)
Cette arme massive est faite d'un robuste manche de chêne de près de trois mètres, supportant une large lame de hache.

• Hache longue d'infanterie (médiocre à moyenne)
C'est la plus simple des armes d'hast. Elle consiste en une simple lame de hache montée sur un long manche de bois.

• Pertuisane (bonne)
La pertuisane est une longue lance avec un fer à large lame d'une taille assez proche de celle d'une épée courte. Elle est équipée de deux ailettes aiguisées de chaque côté de la lame principale, avec lesquelles on saisit les armes d'un adversaire.

• Trident (moyenne)
Le trident est doté d'une fourche à trois dents ou plus, montée sur une hampe de deux mètres. Une fourche de guerre n'en a que deux.

• Vouge (moyenne à bonne)
Cette arme dangereuse possède un lourd couperet monté sur un long manche.

Hallebardes

Une hallebarde est une lourde lame montée à l'extrémité d'une robuste hampe de bois ou de métal. La lame est surmontée d'une pointe acérée et d'une large lame tranchante, comme celle d'une hache, qui permet de l'utiliser de deux manières différentes. Lorsque vous attaquez avec une hallebarde, vous pouvez la considérer comme une pique ou comme une arme à deux mains. Ceci signifie qu'elle sera dotée de l'attribut rapide ou des attributs percutante et lente. Il existe de nombreux modèles de hallebardes en fonction de la taille de leur lame, de la longueur de leur pointe et de la nature de leur hampe. Qui plus est, la catégorie des hallebardes recouvre à peu près toutes les autres sortes d'armes d'hast, telles que les fauchards, les guisarmes, les corsèques, les vouges et autres pertuisanes, pour lesquelles vous emploierez les mêmes caractéristiques.

Armes de parade

Conçues pour bloquer les attaques d'un adversaire, les armes de parades sont des instruments vitaux pour les duellistes. L'une de leurs principales qualités est qu'elles peuvent à la fois permettre de bloquer avec succès les attaques d'un adversaire et être utilisées comme des armes véritables en fonction de la situation. L'idée de la dague de main gauche tire son origine des techniques de combat développées dans les royaumes d'Estalie. Tandis que la notion de duelliste élégant faisait son chemin jusqu'aux autres contrées, la conception de cette arme progressa, ce qui mena à l'invention du brise-épée (parfois appelé brise-lame). Bien que leur usage se répande dans le Vieux Monde, de nombreux guerriers préfèrent encore utiliser la rondache, un bouclier de petite taille, plus rapide et moins encombrant que le modèle normal, pour parer les attaques.

• Brise-épée
Tandis que la main gauche est une arme de parade, le brise-épée permet non seulement de bloquer une attaque mais également de rompre une lame. Lorsque vous réussissez une attaque à l'aide de votre brise-épée, vous pouvez tenter de casser la dague, le fleuret, la main gauche, la rapière, l'épée ou le brise-épée de votre adversaire au lieu d'infliger des dégâts. Ceci se décide au moyen d'un test de Force opposé. Si vous gagnez, vous cassez la lame de votre adversaire. Toutes les futures attaques portées à l'aide de l'arme cassée sont considérées comme faites à l'aide d'une arme improvisée.

• Main gauche
Une main-gauche, ou dague de main gauche, est une arme légèrement plus longue que la dague normale. À la différence des dagues ordinaires, sa large garde protège la main et sa lame fine peut se glisser entre les côtes d'un ennemi. On utilise la main gauche comme une arme défensive et, malgré sa ressemblance avec la dague, elle n'est pas conçue pour être lancée. Utilisée comme un projectile, elle se comporte comme une arme de jet improvisée.

• Rondache
Une rondache est un petit bouclier utilisé pour intercepter et repousser les attaques. Elle peut également être utilisée comme une arme et de nombreux soldats y ajoutent des pointes et des excroissances diverses précisément dans ce but. Comme les boucliers ordinaires, les rondaches portent souvent des inscriptions, des parchemins ou des sceaux de vertu.

Fléaux

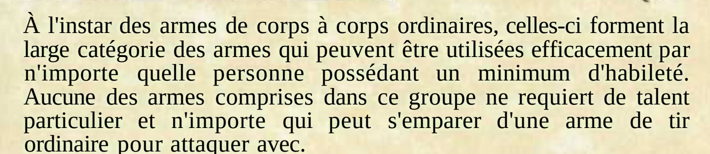
Cette catégorie comprend toutes les armes composées d'un manche auquel sont attachés une chaîne et un poids. Les avantages de ces armes sont la vitesse à laquelle un guerrier peut les faire tournoyer, la possibilité d'enrouler la chaîne autour d'un membre de l'adversaire pour l'attirer jusqu'à soi et les dégâts supplémentaires qu'elles infligent. Il existe tout un éventail de variations possibles pour ce qui est des différents modèles de ces armes. Certaines, que l'on nomme fléaux, peuvent avoir plusieurs chaînes équipées de poids ou bien des boules couvertes de pitons ou de pointes à la place de simples poids, ainsi que toutes les variantes imaginables de ces armes éprouvées. Doté d'une seule chaîne et d'une boule, le fléau porte le nom de morgenstern et il est alors moins encombrant et inflige moins de dégâts qu'un fléau d'armes d'une autre conception.

Les plus célèbres combattants à manier le fléau d'armes sont les flagellants de Sigmar. Il s'agit d'une troupe hétéroclite composée de mendiants, de vagabonds et de bandits, tous rendus fous par la menace omniprésente du Chaos dans le nord, les pestes déclenchées au hasard par les redoutables skavens et toutes les autres horreurs du Vieux Monde. Errant en hordes sur les routes qui relient villes et cités, ces fanatiques sont menés par un prêtre tout aussi fou qu'eux dont les prêches annoncent la fin des temps et l'apocalypse prochaine. Ces hommes sont presque aussi épouvantables à regarder que les servants du Chaos, car un grand nombre d'entre eux sont affectés de maladies chroniques et la plupart sont couverts de vermine et de choses plus répugnantes encore. Certains seigneurs les engagent dans leurs troupes, en espérant que leur démence leur permettra de résister en face des ennemis terrifiants qui s'attaquent à l'Empire.



ARMES DE TIR

Les armes de tir constituent un élément important de l'arsenal de tout guerrier. Elles permettent aux combattants d'attaquer à distance, en leur donnant la possibilité d'atteindre l'ennemi une ou plusieurs fois avant de se retrouver au corps à corps. Les armes de tir comprennent toutes les armes de jet (dagues de jet, bouteilles ou javelines) et les armes de trait (arcs et arbalètes). Du fait de leurs capacités très particulières, les armes à poudre sont détaillées à part dans le **Chapitre 4 : Poudre et armes de guerre.**



Armes ordinaires

À l'instar des armes de corps à corps ordinaires, celles-ci forment la large catégorie des armes qui peuvent être utilisées efficacement par n'importe quelle personne possédant un minimum d'habileté. Aucune des armes comprises dans ce groupe ne requiert de talent particulier et n'importe qui peut s'emparer d'une arme de tir ordinaire pour attaquer avec.

Arbalètes

L'arbalète représente l'évolution naturelle en matière de conception d'arcs. Elle fut développée à partir d'une arme primitive de Tilée, l'arc ventral ou arcuballiste, avec laquelle on projetait des carreaux à la main au moyen d'un arc monté sur une barre centrale qui s'appuyait sur le ventre par une pièce en forme d'arceau. En y incorporant un mécanisme visant à projeter les flèches, l'arbalète peut tirer avec une force bien supérieure à celle que peut développer un arc classique équivalent. Toutefois, pour mettre son carreau en position et remonter le mécanisme de tir, le tireur doit utiliser une poulie, un système à manivelle ou même parfois la force brute, ce qui exige du temps et de l'attention, deux denrées généralement difficiles à mettre en œuvre sur un champ de bataille. Ceci la rend assez peu pratique à utiliser. Mais en compensation, les arbalétriers y gagnent l'avantage de projeter des carreavix qui peuvent infliger de lourds dommages à l'ennemi.

La qualité des arbalètes varie considérablement. La plupart sont d'assez piètre fabrication, ce qui permet de les vendre à bas prix et de fournir les régiments de l'Empire. En conséquence, de nombreuses arbalètes ne valent guère mieux qu'un arc monté sur une crosse de bois et elles ne sont pas nombreuses à posséder le système à manivelle nécessaire pour tendre leur corde afin de pouvoir tirer. Les arbalètes de qualité médiocre exigent une action complète et une demi-action pour le rechargement, au lieu de l'action complète normalement requise. Celles qui sont mieux fabriquées, comme celles qui viennent de Nuln, sont équipées de poulies d'acier tournant relativement facilement, ce qui permet un rechargement plus facile. Les meilleures ont une crosse sculptée, ornée de griffons, de dragons et d'autres créatures fantastiques.

Arcs

Un arc se compose d'une pièce de bois flexible d'un seul tenant. Bien qu'ils soient un peu chers et difficiles à fabriquer correctement, les arcs sont les armes habituelles des chasseurs et des soldats. Faits de bois, d'os et de tendons, les arcs permettent de tirer à une distance très acceptable tout en infligeant des dégâts respectables, bien que plusieurs flèches soient nécessaires pour venir à bout d'un adversaire coriace. Les arcs varient en qualité, en fonction de leur tension et de leur construction. Un arc trop flexible manquera de la force nécessaire à propulser ses flèches efficacement. Mais en revanche, un arc trop raide sera difficile à tendre, ce qui peut réduire la précision du tir.

Récemment, au moins dans l'armée, l'arc a commencé à faire place à l'arbalète qui bénéficie d'une plus longue portée et peut potentiellement infliger des dégâts plus importants. En conséquence, les arcs reviennent maintenant à ceux qui ne peuvent s'offrir de meilleure arme, telle qu'une arbalète ou même une arme à feu.

Arcs courts

Plus petit que l'arc classique, l'arc court est bon marché et facile à fabriquer. Son seul désavantage est sa portée réduite. Certains







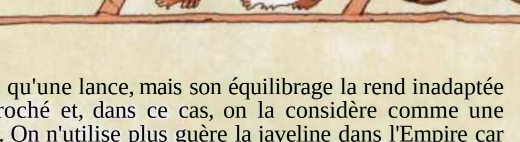
cavaliers y recourent car il est beaucoup plus facile à utiliser en selle. Lorsqu'ils sont contraints de se battre, les halflings en font bon usage car ils sont adaptés à leur taille. Les meilleurs arcs courts viennent du Kislev, où ce sont les extraordinaires archers à cheval ungols qui les fabriquent. Ces guerriers, tous entraînés à tirer à l'arc en selle dès leur plus jeune age, sont célèbres dans tout le Vieux Monde pour être les cavaliers les plus rapides et les archers les plus précis du monde, mis à part les elfes. En général, ils chevauchent en cercles autour de leurs ennemis en les criblant de flèches, les abattant par dizaines avant de fondre sur eux pour la curée finale.

Armes de Jet improvisées

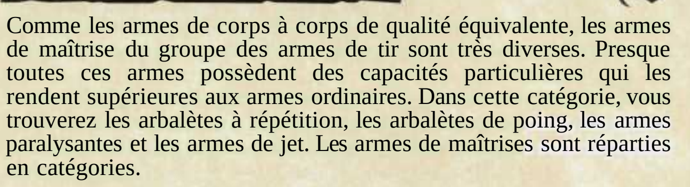
Que serait une bagarre de taverne sans quelques bouteilles et quelques chaises volant au travers de la salle ? Les armes de jet improvisées comprennent tous les objets imaginables, de la vaisselle aux tabourets de bar en passant par les chopes à bière. Bien que leur efficacité ne puisse se comparer à celle des armes véritables, elles peuvent tout de même infliger des dégâts et il en suffit parfois de peu pour remporter la victoire. Du fait de la variété des armes improvisées, référez-vous uniquement à titre indicatif aux valeurs d'encombrement détaillées en **Table 3-3 : armes de corps à corps et 3-4 : armes de tir.** Pour les objets les plus volumineux, comme les tabourets de bar, les chaises ou les portes, la valeur d'encombrement doit être augmentée, bien que les dégâts de ces armes soient statistiquement les mêmes. On n'établit pas de distinctions de qualité entre les différents types d'armes improvisées.

Javelines

Une javeline est une courte lance de chasse conçue pour être lancée plutôt qu'utilisée en combat rapproché. Sa légèreté permet de la



projeter plus loin qu'une lance, mais son équilibrage la rend inadaptée au combat rapproché et, dans ce cas, on la considère comme une arme improvisée. On n'utilise plus guère la javeline dans l'Empire car les guerriers préfèrent se reposer sur des armes plus fiables, telles que l'arbalète et les armes à feu. Parmi les différents modèles de javelines, on peut noter le pilum tiléen dont le col de métal malléable se plie à l'impact, ce qui empêche l'ennemi de le renvoyer et le rend plus difficile à retirer d'une blessure ou d'un bouclier.



Armes de maîtrise

Comme les armes de corps à corps de qualité équivalente, les armes de maîtrise du groupe des armes de tir sont très diverses. Presque toutes ces armes possèdent des capacités particulières qui les rendent supérieures aux armes ordinaires. Dans cette catégorie, vous trouverez les arbalètes à répétition, les arbalètes de poing, les armes paralysantes et les armes de jet. Les armes de maîtrises sont réparties en catégories.

Arbalètes

Bien que n'importe qui puisse tirer à l'arbalète avec une habileté raisonnable, de récents progrès technologiques ont permis d'améliorer le modèle de base et de modifier l'arbalète ordinaire de façon notable. Inventés à l'école des Ingénieurs de Nuln, ces spécimens particuliers d'arbalètes se sont rapidement répandus dans l'Empire et en Tilée, mais n'ont pas vraiment été adoptés dans les régions voisines comme la Bretonnie et l'Estalie. À la différence des autres, ces arbalètes particulières sont toujours au moins de qualité moyenne, mais la plupart sont de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle.

• Arbalète de poing
Il s'agit d'une arbalète miniature que l'on tient d'une main. Sa structure minutieusement assemblée, tout en acier, lui permet d'accroître la tension de sa corde lorsqu'on la remonte, ce qui en fait un complément intéressant à la panoplie de tout guerrier. Mieux encore, étant donnée sa petite taille, c'est une arme idéale pour les cavaliers qui peuvent conserver une main pour les rênes de leur monture tout en tirant sur leurs ennemis. Mais elle a beau être de taille réduite, elle reste lente à recharger car son propriétaire doit tendre sa corde au moyen d'un pas de vis intégré dans sa crosse.

• Arbalète à répétition
L'arbalète à répétition, une autre innovation venue de Nuln, ressemble à une arbalète classique, mais elle est équipée d'un magasin qui peut contenir 10 carreaux pour permettre à son propriétaire de tirer à plusieurs reprises avant de devoir recharger son arme. Le temps de rechargement mentionné sur la **Table 3-4 : armes de tir** ne s'applique que lorsqu'il y a déjà des carreaux dans le magasin. Une fois qu'il est vide, il faut 4 actions complètes pour le remplir et préparer l'arme à tirer de nouveau. Le prix de cette arme la met hors de portée de tous à l'exception des guerriers les plus fortunés.

Arcs longs

Version améliorée de l'arc, l'arc long est plus grand, fait pour lancer ses flèches avec une précision surprenante et une force meurtrière.

FLÈCHES ET CARREAUX

Les flèches (pour les arcs) et les carreaux (pour les arbalètes) sont vendus par lots de cinq. À la fin de chaque rencontre, vous pouvez récupérer les munitions que vous avez tirées mais chacune a 50% de chances d'être détériorée ou perdue. Dans les cas les plus désespérés, une flèche ou un carreau peut servir d'armes de corps à corps (dans ce cas on les considère comme des armes improvisées ; cf. page 31), avec 50% de chances pour qu'ils se cassent à chaque attaque réussie.






Développées en réponse à l'apparition de l'armure lourde, ces armes sont capables de percer les défenses d'un chevalier, ce qui les rend très populaires au sein des régiments de tout l'Ancien Monde. Les archers de Bretonnie et plusieurs compagnies de l'Empire les utilisent.

• **Arc elflque**
L'arc elfique ressemble à un arc long, mais il est composé de plusieurs couches alternées d'os et de bois rares, très flexibles. Plus léger et moins encombrant qu'un arc ordinaire, sa structure inhabituelle le réserve exclusivement aux archers les plus doués. Les elfes sont les seuls artisans capables de manufacturer de tels arcs. Par conséquent, il est extrêmement rare d'en trouver en dehors des territoires elfiques. Si vous ne possédez pas le talent Maîtrise (arcs longs), l'arc elfique exploite les mêmes caractéristiques qu'un arc court normal et vous subissez un malus en Capacité de Tir. En revanche, entre les mains d'un archer expérimenté, l'arc elfique possède une portée impressionnante qui dépasse à peu près celle de toutes les armes, excepté le long fusil d'Hochland (cf. **Chapitre 4: Poudre et armes de guerre).**

• **Arc long**
C'est la version améliorée de l'arc standard (cf. page 37), faite de plusieurs épaisseurs alternées de bois flexibles tels que l'if et l'orme. Bien que ses performances soient quelque peu supérieures à celles d'un arc normal en terme de portée, sa véritable force réside dans sa capacité à projeter ses flèches avec suffisamment de puissance pour percer une armure.

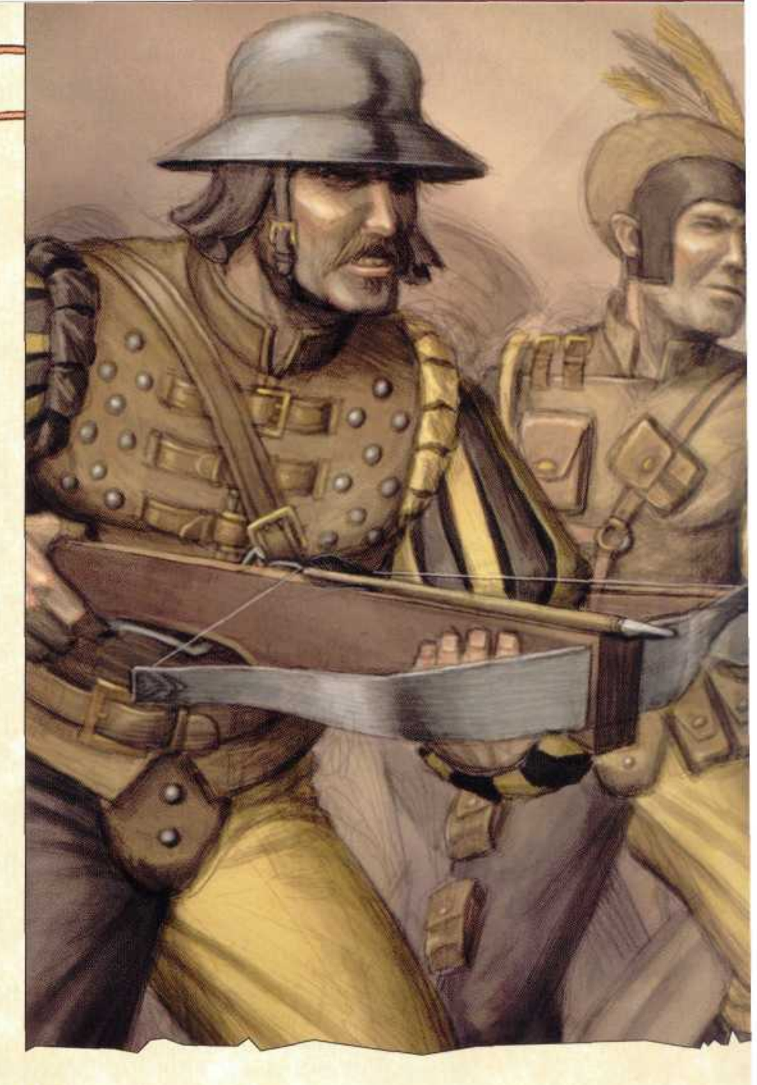
• **Fronde**
Rendue célèbre par les bergers dans tout le Vieux Monde, la fronde est une arme très peu coûteuse qui permet de lancer de petits projectiles sur vos adversaires et dont l'usage requiert vitesse et habileté. Le principal avantage de cette arme est qu'il est possible de trouver des munitions n'importe où, du fait que l'on peut même y mettre des cailloux ou des glands. Peu de guerriers dignes de ce nom daigneraient utiliser une telle arme, mais les halflings sont célèbres pour la précision avec laquelle ils bombardent de pierres des ennemis plus grands qu'eux. En règle générale, on trouve des frondes dans le Moot où elles sont toujours très courantes. Elles ne sont pas aussi impressionnantes que les arcs longs, dont elles ne peuvent atteindre la portée, mais elles tirent tout de même aussi loin qu'un arc court et infligent autant de dégâts. De plus, leurs munitions sont gratuites puisque n'importe quel petit caillou de forme régulière fait l'affaire. Entre des mains expérimentées, une fronde peut se révéler meurtrière. Les frondes n'ont pas de degré de qualité. Les différences entre les modèles sont négligeables.

• **Fustibale**
Il s'agit d'un bâton court à l'extrémité duquel est fixée une fronde. Le bâton permet de lancer les pierres avec une vitesse accrue. Cependant, comme la fustibale est plus grande et plus encombrante que la fronde ordinaire, elle est plus longue à recharger. Les fustibales sont les armes favorites des bergers qui s'en servent pour repousser les loups et les autres prédateurs naturels. La plupart d'entre eux utilisent à la fois une fronde et une fustibale, en réservant la première aux situations où la rapidité de réaction importe plus que l'effet.

Artites de jet

Contrairement au groupe des armes de jet improvisées, cette catégorie comprend les couteaux, les haches, les marteaux et toutes les armes mises au point pour être lancées en combat. C'est leur fabrication qui rend ces armes particulières. Elles sont soigneusement équilibrées pour pouvoir être lancées en ayant de bonnes chances de causer des dégâts à l'arrivée. À l'évidence, plus elles sont lourdes, plus elles font de dégâts. Et, du fait qu'elles sont lancées, les personnages les plus forts peuvent espérer causer beaucoup plus de dégâts qu'ils ne le pourraient à l'aide d'un arc. Mais par ailleurs, les armes de jet pèsent plus lourd qu'un arc et leur utilisation finit par se révéler plus contraignante.

Les armes de jet sont réparties en deux catégories : les grandes et les petites. Les grandes comprennent les haches de jet, les marteaux et même les gourdins. Dans les petites, on trouve tous les couteaux de lancer, les dagues et les étoiles de jet, surtout utilisées par les elfes noirs, mais qui ont trouvé des amateurs partout dans l'Empire.



• **Hache/marteau de jet**
C'est la famille des armes de jet de grande taille. On y trouve les hachettes, les petits marteaux, les gourdins et toutes sortes d'armes similaires. Ces armes peuvent être utilisées au corps à corps, avec les mêmes résultats que lorsqu'elles sont lancées.

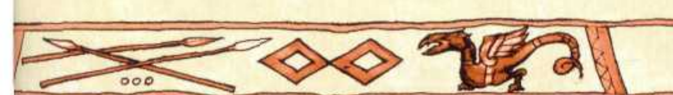
• **Dague/étoile de jet**
Dans cette catégorie, on trouve les fléchettes, les couteaux, les dagues, les étoiles et toutes les autres armes tranchantes ou perforantes de petite taille. Ces armes sont plus petites et moins dangereuses que la hache ou le marteau de jet. Toutefois, elles ont l'avantage d'avoir une plus longue portée. Il est possible de les utiliser au corps à corps en se référant aux caractéristiques de la dague.

Armes paralysantes

Les armes paralysantes sont destinées à mettre les adversaires hors d'état de nuire sans les tuer. Elles ont la faveur des chasseurs de prime, des dresseurs d'animaux et des trappeurs, mais elles demandent une habileté particulière pour être utilisées correctement en combat. Les différences de qualité proviennent souvent des matériaux utilisés. Des bolas, par exemple, sont normalement lestées de deux sphères au moins, remplies de sable, de pierre ou de métal. Des bolas de piètre qualité seront lestées de sphères en bois plein ou même creux, ce qui peut beaucoup nuire beaucoup à leur efficacité.

•**Bolas**
Les bolas sont composées de deux à quatre sphères lestées reliées par une corde. Des bolas de qualité exceptionnelle ne confèrent aucun bonus aux tests de Capacité de Tir. En revanche, la cible d'une attaque réussie subit un malus de -10% aux tests d'Agilité et de Force pour tenter de s'en libérer.

•**Filet**
Le filet est un tissage lesté de cordes plus ou moins grosses que l'on utilise pour immobiliser l'adversaire. Comme le lasso, le filet n'inflige






~ LISTE DES ARMES ~

TABLE 3-3: ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Arme à deux mains*	20 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main	10 co	50	Armes ordinaires	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	Armes ordinaires	BF-4	-	-
Bâton*	3 pa	50	Armes ordinaires	BF-2	Assommante, défensive	Très courant
Bouclier	10 co	50	Armes ordinaires	BF-2	Défensive	Courant
Brise-épée	5 co	40	Armes de parade	BF-3	Spéciale	Inhabituel
Dague	1 co	10	Armes ordinaires	BF-3	-	Courant
Demi-lance	20 co	75	Armes de cavalerie	BF	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	Fléaux	BF+1	Épuisante, percutante	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	Armes ordinaires	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	15 co	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance d'arçon	40 co	100	Armes de cavalerie	BF+1	Épuisante, percutante, rapide	Rare
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	Rapide	Courant
Main gauche	4 co	15	Armes de parade	BF-3	Défensive	Inhabituel
Morgenstern	15 co	60	Fléaux	BF	Épuisante, percutante	Inhabituel
Rapière	18 co	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	2 co	10	Armes de parade	BF-4	Assommante, défensive	Assez courant

TABLE 3-4: ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arbalète*	25 co	120	Armes ordinaires	4	30/60	Action complète	-	Assez courant
Arbalète à répétition*	100 co	150	Arbalètes	2	16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
Arbalète de poing	35 co	25	Arbalètes	2	8/16	Action complète	-	Rare
Arc*	10 co	80	Armes ordinaires	3	24/48	Demi-action	-	Courant
Arc court*	7 co	75	Armes ordinaires	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Arc elfique*	70 co	75	Arcs longs	3	36/72	Demi-action	Perforante	Très rare
Arc long*	15 co	90	Arcs longs	3	30/60	Demi-action	Perforante	Assez courant
Arme improvisée	-	10	Armes ordinaires	BF-4	6/-	Demi-action	-	-
Bolas	7 pa	20	Armes paralysantes	1	8/16	Demi-action	Immobilisante	Inhabituel
Dague/étoile de jet	3 co	10	Armes de jet	BF-3	6/12	Demi-action	-	Courant
Filet	3 co	60	Armes paralysantes	Aucun	4/8	Action complète	Immobilisante	Très courant
Fouet	2 co	40	Armes paralysantes	BF-4	6/-	Demi-action	Immobilisante, rapide	Assez courant
Fronde	4 co	10	Lance-pierres	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Fustibale*	6 co	50	Lance-pierres	4	24/48	Action complète	-	Rare
Hache/marteau de jet	5 co	40	Armes de jet	BF-2	8/-	Demi-action	-	Assez courant
Javeline	25 pa	30	Armes ordinaires	BF-1	8/16	Demi-action	-	Assez courant
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	8/-	Demi-action	-	Courant
Lasso*	1 co	10	Armes paralysantes	Aucun	8/-	Demi-action	Immobilisante	Très courant
MUNITIONS								
Carreaux (5)	2 pa	10	-	-	-	–	-	Assez courant
Flèches (5)	1 pa	10	-	-	-	–	-	Courant

* Ne peut être manié qu'à deux mains, ce qui interdit l'utilisation conjointe d'un bouclier ou d'une rondache.
** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

pas de dégâts ce qui le rend très utile pour la capture d'un ennemi vivant. Toutefois, cette arme est difficile à utiliser correctement et elle est donc réservée aux guerriers les mieux entraînés et aux chasseurs de prime.

• Fouet
Il s'agit d'une forte lanière de corde ou de cuir qui inflige des dégâts négligeables mais avec laquelle vous pouvez empêtrer vos ennemis. Si l'on ajoute sa rapidité, le fouet peut se révéler redoutable entre des mains expertes.

• Lasso
Le lasso n'est rien de plus qu'une corde munie d'un nœud coulant à l'une de ses extrémités. Sur une attaque réussie, vous capturez la cible par un bras, une jambe ou le torse. Le lasso n'inflige pas de dégâts, mais il se montre utile pour immobiliser les adversaires, même pour un instant.

ATTRIBUTS DES ARMES

Il existe des quantités d'armes dans le Vieux Monde, chacune avec ses avantages et ses inconvénients propres. Ces particularités portent le nom d'attributs. Certaines armes n'en ont aucun, tandis que d'autres en possèdent plusieurs. Vous trouverez ci-dessous la description des différents attributs des armes. Vous pourrez voir à quelles armes ils s'appliquent sur les **Tables 3-3 et 3-4.**

Assommante

Les armes dotées de cet attribut sont capables de faire perdre connaissance à l'adversaire. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Force lorsque vous utilisez le talent Coups assommants.

Défensive

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour la parade. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tentatives de parade avec une telle arme en main.

Épuisante

Les armes dotées de cet attribut sont fatigantes à utiliser. Si elles sont également dotées de l'attribut percutante, celui-ci ne s'applique que pendant le premier round de combat au corps à corps.

Immobilisante

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour enchevêtrer l'ennemi. En cas de réussite, la cible est immobilisée et ne peut tenter aucune action à part celle de se libérer de ses liens. La victime peut essayer de rompre ses liens (test de Force) ou de s'en dégager en se contorsionnant (test d'Agilité). Jusqu'à ce qu'elle réussisse à s'échapper, la cible est considérée comme étant sans défense.

Lente

Les armes dotées de cet attribut sont lourdes et encombrantes, peu faciles à manier, ce qui les rend plus faciles à éviter. L'adversaire bénéficie d'un bonus de +10% lorsqu'il essaie de parer ou d'esquiver une telle arme.

Percutante

Les armes dotées de cet attribut frappent avec une force exceptionnelle. Lorsque vous touchez l'adversaire avec une telle arme, lancez 2d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.

Perforante

Les armes dotées de cet attribut sont particulièrement efficaces pour transpercer les armures. Les attaques portées au moyen de ces armes ignorent 1 point d'Armure. Si la cible ne possède pas d'armure, cet attribut reste sans effet. Vous pouvez combiner ce bonus à celui qui est associé au talent Tir de précision.

Précise

Les armes dotées de cet attribut sont d'une précision mortelle. Quand vous utilisez une telle arme, la valeur critique de tout coup critique augmente de 1. Vous pouvez combiner ce bonus avec celui qui est associé au talent Coups précis.

Rapide

Les armes dotées de cet attribut frappent rapidement car elles sont particulièrement longues ou maniables. Les adversaires subissent un malus de -10% quand ils tentent de parer ou d'esquiver les attaques de ces armes.

Spéciale

Reportez-vous à la description de l'arme pour les règles particulières qui la concernent.

Caractéristiques des armes

Vous trouverez toutes les caractéristiques des armes sur la **Table 3-3 : armes de corps à corps** et sur la **Table 3-4 : armes de tir.** Ces tables dévoilent les informations suivantes :

Nom

Il s'agit du nom le plus communément utilisé pour désigner l'arme. Certaines sont connues sous d'autres noms parmi d'autres races et cultures.

Prix

Il s'agit du prix moyen de l'arme. Cette somme peut varier en fonction de la disponibilité de l'arme (à la discrétion du MJ), de son degré de qualité ou encore de la réussite ou de l'échec d'un test de Marchandage.

Encombrement

Cette colonne donne une valeur relative définissant le poids et le volume de l'arme. Reportez-vous à la page 4 pour plus de détails sur la notion d'encombrement.

Groupe d'armes

Cette colonne indique le groupe d'armes de maîtrise auquel appartient l'arme considérée.



Dégâts

Cette colonne indique les dégâts de base de l'arme. Lorsqu'elle touche, elle inflige cette valeur plus 1d10 points de Blessure (cf. **Chapitre 6: Combat, dégâts et** mouvement de *WJDR*). Les dégâts infligés par les armes de corps à corps sont basés sur le bonus de Force de leur porteur.

Portée

Toutes les armes de tir ont une portée, symbolisée par deux nombres séparés par une barre oblique. Le premier nombre représente sa portée courte, le second sa portée longue. Les tirs à longue portée subissent un malus de -20% en **CT**. Toutes ces portées sont exprimées en mètres (si vous utilisez des cases, divisez simplement ces valeurs par deux pour obtenir la portée). Par exemple, un arc possède une portée courte de 24 mètres et une portée longue de 48 mètres. Lorsque vous tirez sur un ennemi positionné à une distance inférieure ou égale à 24 mètres, vous ne subissez aucun malus en **CT**. Si vous tirez sur un ennemi se trouvant à une distance située entre 25 et 48 mètres, vous subissez un malus de -20% en **CT**. Certaines armes n'ont pas de portée longue.

Rechargement

Il s'agit du nombre d'actions nécessaires pour recharger l'arme. Pour plus d'informations sur les types d'actions et l'action de rechargement, reportez-vous au **Chapitre 6: Combat, dégâts et** mouvement de *WJDR*.

Attributs

Cette colonne indique les attributs de l'arme (cf. page 4).

Disponibilité

Cette colonne indique la disponibilité générale de l'arme (cf. page 5).

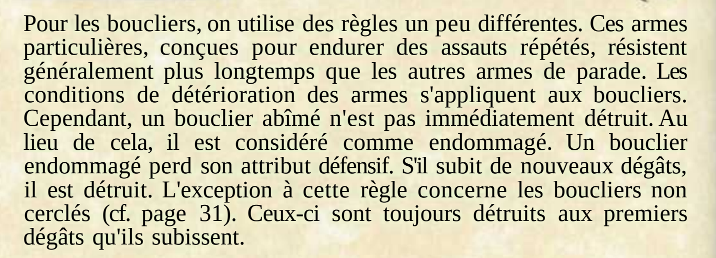
RÈGLES OPTIONNELLES: DÉTÉRIORATION DES ARMES

Au combat, les armes sont généralement très malmenées à force de parer et de bloquer des attaques et de transpercer des armures. Pire encore, les armes qui ne sont pas entretenues, qui ne sont pas nettoyées après une bataille, qui sont abandonnées sous la pluie ou qui restent en contact avec tout élément susceptible d'en éroder le métal peuvent s'en trouver amoindries et devenir peu fiables. Aucune arme fabriquée de manière traditionnelle ne peut durer éternellement, excepté peut-être celles qui sont faites de gromril. Ces règles optionnelles vous permettent de donner une dimension supplémentaire à vos parties de *WJDR* en vous fournissant les éléments pratiques de la détérioration des armes en combat, que ce soit de manière accidentelle ou intentionnelle, et complètent les informations présentées dans le paragraphe concernant le brise-épée, page 36. Les armes magiques sont immunisées contre les dégâts ordinaires.

Les armes peuvent être abîmées au combat dans les situations suivantes :

- Vous avez réussi à parer une attaque à outrance.
- Vous avez paré une attaque dont la valeur de dégâts est de 7 ou plus.

Dans toutes les situations où une arme peut être endommagée, son porteur doit lancer 1d10. Sur un résultat de 1, l'arme se casse. Une arme cassée est considérée comme une arme improvisée.



Boucliers

Pour les boucliers, on utilise des règles un peu différentes. Ces armes particulières, conçues pour endurer des assauts répétés, résistent généralement plus longtemps que les autres armes de parade. Les conditions de détérioration des armes s'appliquent aux boucliers. Cependant, un bouclier abîmé n'est pas immédiatement détruit. Au lieu de cela, il est considéré comme endommagé. Un bouclier endommagé perd son attribut défensif. S'il subit de nouveaux dégâts, il est détruit. L'exception à cette règle concerne les boucliers non cerclés (cf. page 31). Ceux-ci sont toujours détruits aux premiers dégâts qu'ils subissent.

MATÉRIAUX D'EXCEPTION

La plupart du temps, les armes du Vieux Monde sont faites de bois, de fer et d'acier. Mais il existe quelques matériaux extraordinaires qui, travaillés de façon adéquate, permettent de produire des armes très supérieures aux armes habituelles. Pour finir, vous trouverez ici la description de deux métaux d'exception très célèbres dans l'Empire et importés par les nains et les elfes.

Gromril

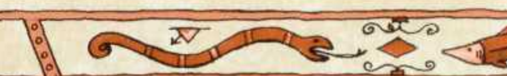
Comme il en a déjà été fait mention dans le **Chapitre 2 : Armures du Vieux Monde,** le gromril est un métal rare extrait du fer météorique. Seuls les maîtres des runes nains possèdent le savoir et l'habileté requis pour travailler ce minerai. De ce fait, les armures et les armes de gromril ne sont vraiment pas courantes. Les armes de corps à corps en gromril augmentent de +1 les dégâts indiqués sur la **Table 3—3 : armes de corps à corps.** Les armes en gromril sont toujours très rares, de qualité exceptionnelle et coûtent quatre fois le prix indiqué.

Ithilmar

Forgé par les artisans elfes, l'ithilmar est un métal d'une valeur inestimable connu pour sa légèreté et sa longévité. Il représente une excellente alternative aux mailles d'acier ou de fer. Cependant, du fait de sa rareté, il est exceptionnel d'en rencontrer ailleurs que dans les royaumes des elfes. A l'occasion, il peut arriver qu'une arme en ithilmar fasse surface, parfois comme butin de guerre, particulièrement dans les trésors des pillards norses qui attaquent fréquemment les colonies côtières elfiques. Les armes en ithilmar reçoivent l'attribut rapide, si elles ne le possèdent pas déjà. Ces armes ne sont jamais à vendre : elles doivent être trouvées, volées ou offertes à leur possesseur.







POUDRE ET ARMES DE GUERRE

« Peut-être bien qu'une arbalète est plus fiable, mais il n'y a rien de mieux qu'une bonne paire de pistolets pour inspirer la peur. Lorsque vous avez ces deux canons sous le nez, il paraît soudain très raisonnable d'abandonner quelques marks en échange de votre vie. »

— Tilmann, bandit de grand chemin imprévisible

Chapitre IV



Le Vieux Monde connaît actuellement une sorte de révolution. Les nains y ont introduit leurs canons dévastateurs en même temps que la poudre, que l'on appelle aussi poudre noire. Lorsqu'ils l'ont essayée sur les champs de bataille, la plupart des chefs de guerre ont vite compris que malgré ses inconvénients évidents (son manque de fiabilité, par exemple), la poudre à canon permet d'obtenir des résultats grandement supérieurs à ceux des méthodes guerrières traditionnelles. Les armures deviennent quasiment inutiles, car les canons font des ravages impressionnants et sont capables de pulvériser des troupes de soldats d'une salve de mitraille ou de renverser des fortifications sous leurs boulets. Au début, il ne s'agissait que de simples canons, mais on a rapidement inventé des armes plus petites, conçues pour être manipulées par un seul individu. A mesure que les ingénieurs de Nuln ont perfectionné le procédé, ils ont mis au point des armes à feu qui pouvaient être tenues en main, des pistolets à répétition et bien d'autres choses encore. Dès les débuts, ces ingénieurs ont accompli plusieurs progrès impressionnants, mais cette technologie reste expérimentale et coûteuse, si bien que les guerriers disposés à prendre des risques personnels et à engager les dépenses nécessaires à l'acquisition d'une telle arme ne sont pas encore très nombreux.

Les premiers fusils, très primitifs, n'étaient rien de plus que des tubes de métal fixés sur des fûts en bois, avec un trou sur le dessus qui permettait d'enflammer la poudre noire au moyen d'une mèche d'amadou ou d'une chandelle. De nos jours, la plupart des armes à poudre sont équipées d'une platine à mèche ou à silex. Les armes à poudre noire du Vieux Monde se rechargent toutes par le canon : l'utilisateur doit verser la poudre et la balle par l'embouchure de l'arme. Presque toutes celles que l'on trouve dans l'Empire sont des produits d'importation de fabrication naine ou sont manufacturées à Nuln et à Altdorf. Dans ces deux villes, la disponibilité de ces armes est plus élevée qu'ailleurs, si bien qu'elle passe de Très rare à Inhabituelle.

Armes a feu primitives

Les premières armes à feu du Vieux Monde furent les couleuvrines. Il s'agissait, pour l'essentiel, de versions miniatures des canons utilisés par les nains, avec un canon de métal monté sur un fût de bois. Tout près de la base du canon, il y avait une petite cuvette d'amorçage percée d'un trou, contenant une petite quantité de poudre, que l'utilisateur touchait d'une mèche enflammée pour que l'étincelle se communique par un conduit jusqu'à la charge contenue dans le canon. Comme l'artilleur devait amorcer cette dose de poudre à la main pour enflammer la charge proprement dite, ces armes étaient d'une précision toute relative et il fallait généralement un support d'un genre ou d'un autre pour obtenir un résultat valable. Leur portée efficace maximum était de 30 mètres environ.

Platines à mèche



Peu de temps après l'invention de la couleuvrine et ses échecs cuisants, à la fois contre la cavalerie lourde du Chaos et les simples chevaliers qui s'opposaient dans les querelles entre Comtes Électeurs rivaux, les ingénieurs de Nuln inventèrent un mécanisme de mise à feu permettant à l'utilisateur de tenir son arme à deux mains, diminuant ainsi la nécessité d'un support. Ce mécanisme se compose pour l'essentiel d'un bras mobile (ou serpentin) que l'on remonte en arrière et qui pince une mèche enflammée. Lorsque l'artilleur presse sur un levier, il libère le bras qui se trouve poussé dans la cuvette d'amorçage où il enflamme la dose de poudre, donnant naissance à une étincelle qui se précipite dans la chambre du canon par un conduit (ou lumière). La charge de poudre qui s'y trouve est alors mise à feu et le projectile est propulsé vers l'avant.

La platine à mèche représente une avancée considérable par rapport aux premiers modèles d'armes à feu, mais il faut tout de même du temps pour allumer la mèche, ce qui rend ces armes pratiquement inutiles si l'artilleur n'est pas préparé à l'avance. En outre, avec ses averses continuelles, le climat de l'Empire est tel qu'arriver à conserver une mèche allumée est une véritable performance et l'humidité du climat s'est révélée redoutable pour les mécanismes de mise à feu. C'est ainsi que les arcs longs sont restés les armes de prédilection de la plupart des régiments.

Platines à silex et platines à rouet

En réponse aux difficultés incessantes que rencontraient les soldats qui utilisaient des armes à feu, les ingénieurs de l'Empire ont alors développé un nouveau mécanisme de mise à feu. Ils ont remplacé le bras à ressort par une petite roue dentée. Lorsqu'on presse la gâchette, la petite roue tourne en frottant contre une plaque métal-

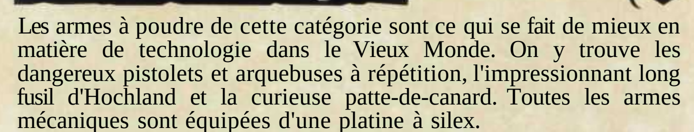
lique et fait jaillir des étincelles qui tombent dans le bassinet d'amorçage. Simultanément, en Arabie, on a inventé la platine à silex qui est une variation sur le concept du rouet. Dans ce mécanisme amélioré, la gâchette libère un bras porteur d'un petit morceau de silex qui vient frapper une plaque métallique en générant des étincelles qui tombent dans le bassinet.

Avec l'invention des platines à silex et des rouets, qui sont moins courants, les ingénieurs du Vieux Monde ont pu concevoir toutes sortes d'armes à feu différentes. Certaines sont dotées de plusieurs canons, tandis que d'autres sont des pistolets plus petits. Dans l'Empire, toutes ces inventions ont entraîné l'apparition d'une multitude d'armes nouvelles : par exemple, les pistolets de duel pour ceux qui préfèrent les armes plus petites et des armes à longue portée beaucoup plus précises, comme le long fusil de Hochland. En fait, la guilde des ingénieurs a tellement progressé qu'elle commence maintenant à expérimenter avec des armes à chambres multiples, capables de tirer plusieurs fois avant de devoir être rechargées.

Il est important de se souvenir que les armes à feu sont encore relativement nouvelles et expérimentales dans le Vieux Monde et qu'elles ne sont pas d'un usage très répandu. Elles restent chères, peu fiables et la plupart des gens préfèrent de beaucoup se servir d'arcs longs ou d'arbalètes pour attaquer à distance. En outre, la plupart des gens ne sont guère tentés à l'idée de subir les explosions malheureuses qui tuent ou handicapent un trop grand nombre de soldats, ce qui ne les incite pas à utiliser ces armes régulièrement.

ARMES DE MAÎTRISE

La catégorie des armes de maîtrise se divise en plusieurs petits groupes, dont chacun correspond à un talent de Maîtrise. Pour les armes à feu et autres armes de ce type, les différents talents Maîtrise sont : armes à poudre (tromblon, arquebuse, pistolet), armes mécaniques (long fusil d'Hochland, arquebuse à répétition, pistolet à répétition) et explosifs (bombes et engins incendiaires).



Les armes à poudre de cette catégorie sont ce qui se fait de mieux en matière de technologie dans le Vieux Monde. On y trouve les dangereux pistolets et arquebuses à répétition, l'impressionnant long fusil d'Hochland et la curieuse patte-de-canard. Toutes les armes mécaniques sont équipées d'une platine à silex.

Fusil et pistolet à répétition

Ces armes ressemblent beaucoup à leur équivalent normal, mais elles sont équipées de six canons et sont toutes dotées d'une platine à silex ou d'un rouet. Le temps de rechargement mentionné sur la **Table 4-2 : armes à poudre** ne s'applique qu'aux canons non déchargés. Une fois les six coups tirés, il faut 6 actions complètes pour recharger le magasin et préparer l'arme à tirer de nouveau. Les armes à répétition sont relativement rares et ne sont généralement utilisées que par les ingénieurs impériaux. Il faut une dose de poudre et une balle pour chacun de leurs six canons.

Long fusil d'Hochland

Les ingénieurs du duché d'Hochland, une province réputée pour ses chasseurs, ont mis au point une arme à feu à la portée bien supérieure à celle du tromblon et de l'arquebuse. Si cette arme surpasse la plupart des autres armes à feu de l'Empire, elle est rare et si appréciée que ceux qui en possèdent une ne la vendent presque jamais. Pour l'heure, on ne sait les fabriquer qu'au Hochland. La plupart de ces fusils sont de bonne qualité (bien que le prix indiqué dans leurs caractéristiques soit celui de la qualité moyenne, comme d'habitude). Ceux qui sont de qualité exceptionnelle sont dotés, en plus de leurs autres attributs, de l'attribut perforant. Pour tirer, un long fusil d'Hochland a besoin d'une dose de poudre et d'une balle.

Patte-de-canard

Ce pistolet fait la même taille qu'un pistolet ordinaire, mais au lieu d'un seul canon, il en possède quatre, disposés en éventail d'une façon qui le fait ressembler à une patte de canard. Bien que terriblement imprécise, la patte-de-canard peut se révéler utile aux capitaines de navire confrontés à un équipage de mutins ou à toute autre personne tirant dans une foule. Lorsque l'étincelle se fait dans le bassinet d'amorçage, la charge est mise à feu dans les quatre canons à la fois ce qui permet d'atteindre quatre cibles en même temps dans les limites de portée de l'arme. Une patte-de-canard tire des projectiles de petit calibre, qu'il s'agisse de balles, de verre brisé, de clous ou de tout autre genre de munitions, en éventail de 45 degrés (utilisez le gabarit de flammes fourni pour les sorts dans *WJDR).* Tous les ennemis présents

~ MUNITIONS ~

Les armes à poudre peuvent certainement se montrer très attrayantes car elles permettent aux héros d'utiliser des armes dévastatrices en leur donnant un indéniable avantage au combat. Toutefois, ces armes exigent un entretien minutieux si l'on désire qu'elles fonctionnent correctement. Plus important encore, elles sont coûteuses et il est parfois difficile de se procurer de la poudre. Pour utiliser toutes ces armes convenablement il faut des balles et de la poudre noire.

Balles

Les balles sont vendues par 10, dans de petits sacs de toile huilée. Elles sont beaucoup plus faciles à trouver que les armes mécaniques ou à poudre auxquelles elles servent de munitions. Les balles de qualité exceptionnelle sont en acier, tandis que celles de qualité inférieure sont en plomb, en céramique, voire en terre cuite. Contrairement aux autres munitions, une fois la balle tirée, elle n'est pas réutilisable.

Poudre

La poudre, indispensable aux armes mécaniques ou à poudre, se présente dans de petits tonnelets de fer ou dans des cornes scellées à la cire pour éviter que l'humidité ne vienne gâcher leur contenu. Chaque tir nécessite une dose de poudre. Il existe de grandes différences de qualité. La poudre de qualité exceptionnelle réduit le risque d'enrayement de 1 %. Par conséquent, celui-ci passe à 97-98% pour une arme expérimentale et à 97-99% pour une arme peu fiable. En outre, si une poudre de qualité exceptionnelle prend l'humidité, elle continue à fonctionner comme une poudre de qualité moyenne. La poudre de bonne qualité n'est pas très différente de la poudre moyenne, mais lorsqu'elle est humide elle fonctionne comme une poudre de qualité médiocre. La poudre de qualité médiocre est vraiment très mauvaise, elle fait s'enrayer les armes expérimentales sur un résultat de 91-96% et provoque une explosion sur un résultat de 98-100%. En ce qui concerne les armes peu fiables, elle les fait s'enrayer sur un résultat de 94-98% et exploser sur un résultat de 99-100%.

Dans tous les cas et indépendamment de toute notion de qualité, la poudre ne s'enflammera pas si elle est trop humide. On doit la faire sécher avant de pouvoir l'utiliser.







dans la zone doivent effectuer un **test d'Agilité assez difficile (-10%).** En cas d'échec, ils subissent les dégâts de l'attaque.

Armes à poudre

Les armes à feu de cette catégorie sont rarement d'aussi bonne qualité que les armes mécaniques, mais elles ont le mérite d'être bien plus répandues. Parmi ces armes, il en est un certain nombre qui nécessitent un support pour pouvoir être utilisées convenablement. Celles qui sont d'excellente qualité sont cependant équipées d'une platine à mèche. Toutes ces armes fonctionnent à la poudre noire, mais pour la plupart, elles acceptent des munitions variées, depuis les véritables balles de fusil jusqu'aux clous et aux morceaux de verre.

Arquebuse

L'arquebuse, que l'on appelle parfois simplement arme à feu, ressemble au tromblon, mais elle ne possède pas son canon évasé et ne tire qu'une seule balle similaire à celles des pistolets. Les arquebuses sont de plus en plus appréciées dans le Vieux Monde, surtout en Tilée, en Estalie et en Bretonnie. Pourtant, ces armes sont généralement d'une fiabilité toute relative et ont tendance à s'enrayer ou à faire long feu. Une arquebuse a besoin d'une dose de poudre par coup et tire une seule balle lorsqu'elle est chargée avec des munitions normales.

Jezzail

Cette arquebuse à long canon a été inventée en Arabie et depuis son apparition, on en a vu quelques rares exemplaires dans le Vieux Monde. Ces jezzails, généralement en possession de riches collectionneurs et de nobles fortunés, ont l'avantage d'avoir une portée supérieure à celle de leurs équivalents plus massifs. Une jezzail demande une dose de poudre par coup et ne tire qu'une seule balle lorsqu'elle est chargée avec des munitions normales.

Pistolet

Le pistolet, aussi appelé pistolet de duel, est une arme de très bonne facture équipée d'une platine à silex. Pour l'essentiel, il s'agit d'un tube de métal monté sur une crosse de bois. Le mécanisme de mise à feu est fixé un peu après le milieu du canon. Les pistolets utilisent comme munitions des balles identiques à celles des arquebuses. Un pistolet a besoin d'une dose de poudre par coup et tire une seule balle lorsqu'il est chargé avec des munitions normales.

Tromblon

C'est une arme à feu de gros calibre. Bien que les balles restent préférables, vous pouvez la charger avec des clous, du verre pilé, de petits cailloux ou à peu près tout ce qui vous tombe sous la main. Du fait de la variété des munitions utilisables, le tromblon est une arme à mitraille. Un tromblon n'a besoin que d'une seule dose de poudre par coup, mais il tire quatre balles en même temps lorsque l'on utilise des munitions conventionnelles.

Explosifs

En plus des divers modèles d'armes à feu, la catégorie des explosifs offre une approche intéressante, quoique plutôt risquée, de l'utilisation de la technologie pour anéantir des ennemis. Cette catégorie comprend deux sous-groupes : les bombes et les engins incendiaires. Les bombes utilisent la poudre pour provoquer des explosions tandis que les engins incendiaires sont chargés d'un liquide inflammable quelconque, tel que le naphte, pour enflammer les objets et les ennemis. Ces armes sont répertoriées dans la catégorie des armes de maîtrise car il faut une habileté particulière pour réussir à enflammer leur mèche et à les lancer avec précision sans se les faire exploser dans les mains.

Bombe

Une bombe est constituée d'une coque de céramique ou de métal fin, remplie de poudre, scellée à la cire et pourvue d'une mèche. Les bombes peuvent être mises en place (ce qui rend le jet d'attaque inutile) ou lancées. La mèche d'une bombe peut être plus ou moins longue (par multiples de 1 round ou de 10 secondes). Lorsqu'une bombe explose, elle affecte toutes les créatures et tous les bâtiments se trouvant dans un rayon de 10 mètres (utilisez le grand gabarit fourni dans *WJDR).* Lors du lancer, son propriétaire effectue normalement un test de **CT**. En cas d'échec, reportez-vous à la **Table 4—1 : échecs des lancers de bombes et d'engins incendiaires.** Sur un





DEGRÉ DE QUALITÉ DES ARMES

Toutes les armes présentées dans ce chapitre sont considérées comme étant de qualité moyenne. Pour des armes de qualité supérieure ou inférieure, utilisez les modificateurs suivants, à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans la description de l'arme considérée :

Qualité exceptionnelle

Ces armes à feu sont véritablement ce qui se fait de mieux dans le Vieux Monde. Elles sont fabriquées par les artisans nains ou les ingénieurs de Nuln et elles valent chaque centime que vous aurez dépensé pour elles. Les armes à poudre dotées de l'attribut peu fiable le perdent lorsqu'elles sont de cette qualité. Les armes dotées de l'attribut expérimentale le remplacent par l'attribut peu fiable. Par exemple, le pistolet à répétition, qui est normalement une arme expérimentale, devient une arme peu fiable et le tromblon, qui est normalement une arme peu fiable, perd tout à fait cet attribut.

Comme les autres armes du Vieux Monde, ces armes sont souvent artistiquement décorées, avec des crosses sculptées et des canons gravés et ornés d'incrustations, des mécanismes de mise à feu minutieusement ajustés et toutes sortes de détails qui en font de véritables œuvres d'art.

Bonne qualité

Ce sont des produits de grande qualité, bien équilibrés et généralement fiables. Elles sont moins encombrantes que les armes ordinaires, ce qui réduit leur encombrement de 10% (jusqu'à un minimum de 1). En revanche, les munitions de cette qualité ne confèrent aucun bonus en **CT**.

Qualité médiocre

Il est très dangereux d'utiliser les armes à poudre noire de cette qualité. Une arme à poudre dotée de l'attribut peu fiable le remplace par l'attribut expérimentale. Une arme expérimentale s'enraye sur un résultat de 80-90% et peut exploser sur un résultat de 91-100%.

résultat de 1, la bombe n'éclate pas. Sur un résultat de 10, la bombe explose dans les mains de son porteur en blessant tous ceux qui se trouvent dans son rayon d'action. Sur un résultat de 2 à 9, jetez un nouveau dl0 : le résultat indique à combien de mètres la bombe a atterri par rapport à sa cible. En outre, si le test de **CT** échoue de plus de 30%, on ne fait aucun test de lancer manqué : la bombe tombe aux pieds de son porteur! Il faut 1 action complète pour allumer et lancer une bombe.

Exemple: *Jon allume une bombe et la lance. Il manque lamentablement sa cible et doit donc jeter ldl0. Il obtient un 3, ce qui lui indique qu'il doit à nouveau lancer un dé pour déterminer la distance. Il obtient alors un 5, ce qui signifie que sa bombe est tombée à 5 mètres devant sa cible et qu'il estplus que probable que Jon se trouve lui aussi dans le rayon d'action de sa bombe. Oups!*

TABLE 4-1 : ÉCHECS DES LANCERS DE BOMBES ET D'ENGINS INCENDIAIRES

2	3	4
5	Cible	6
7	8	9

Engin incendiaire

Il s'agit d'un récipient de verre ou de céramique rempli d'un liquide inflammable. Très souvent, on bourre un chiffon dans l'ouverture du récipient, à la fois pour empêcher le liquide de se renverser et pour servir de mèche. Pour l'utiliser, son propriétaire enflamme le chiffon et lance le tout (c'est une action complète). Si le lancer est manqué, reportez-vous à la **Table** 4—1 : échecs des lancers de bombes et **d'engins incendiaires.** Sur un résultat de 1, la mèche s'éteint. Sur un résultat de 10, l'engin explose dans les mains de son porteur en blessant tous ceux qui se trouvent dans son rayon d'action. Sur un résultat de 2 à 9, lancez un nouveau d10: le résultat indique à combien de mètres l'engin a atterri par rapport à sa cible. En outre, si le test de **CT** échoue de plus de 30%, on ne fait aucun test de lancer manqué : l'engin incendiaire tombe aux pieds de son porteur !

Les engins incendiaires infligent les dégâts indiqués, qui sont des dégâts de feu. Lorsque qu'un tel engin explose, il affecte une zone de 6 mètres de rayon (utilisez le petit gabarit fourni dans *WJDR) Toutes* les créatures présentes dans la zone doivent réussir un test d'Agilité sous peine de s'embraser. Une fois en feu, elles perdent 1d10 points de Blessures par round jusqu'à extinction des flammes (on ne tient pas compte des réductions liées à un éventuel bonus d'armure ou d'Endurance).

Attributs des armes



Il existe des quantités d'armes dans le Vieux Monde, chacune offrant son lot d'avantages et d'inconvénients. Ces particularités portent le nom d'attributs. Certaines armes n'en ont aucun, tandis que d'autres en possèdent plusieurs. Vous trouverez ci-dessous la description des différents attributs des armes. Vous pourrez voir à quelles armes ils s'appliquent sur la **Table 4-2.**

À mitraille

Les armes dotées de cet attribut projettent de la grenaille, des éclats de métal, des clous, du verre pilé ou toutes sortes de projectiles de petite taille. Ce ne sont pas des armes de tireur d'élite ; elles ne font que cracher un éventail de mort sur une large étendue. Vous n'avez pas besoin d'effectuer un test de **CT** pour toucher l'ennemi lorsque vous tirez avec une arme à mitraille. Il suffit de tracer une ligne aussi longue que la portée maximum de l'arme (32 mètres/16 cases dans le cas d'un tromblon) et de 2 mètres (1 case) de large. Quiconque se trouve dans cette zone doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir les dégâts de l'arme.

Expérimentale

Les armes dotées de cet attribut bénéficient des derniers progrès technologiques et sont donc plus enclines aux dysfonctionnements. Sur jet d'attaque de 96-98, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d'attaque de 99-00, l'arme explose en infligeant une valeur de dégâts de 7 à son porteur et est détruite du même coup.

Percutante

Les armes dotées de cet attribut frappent avec une force exceptionnelle. Lorsque vous touchez l'adversaire avec une telle arme, lancez 2d10 pour les dégâts et conservez le meilleur résultat.

Peu fiable

Les armes dotées de cet attribut ne fonctionnent pas toujours parfaitement. Sur un jet d'attaque de 96-99, l'arme s'enraye et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'un test de Métier (arquebusier) soit réussi. Sur un jet d'attaque de 00, l'arme explose en infligeant ses dégâts normaux à son porteur et est détruite du même coup.

Spéciale

Voyez la description de l'arme pour les règles particulières qui la concernent.

~ DUELS ~

Contrairement aux nobles, les gens du peuple sont suffisamment intelligents pour ne pas se provoquer en duel. Les aristocrates de l'Empire sont prompts à se lancer des défis qui se soldent par des duels que l'on mène généralement à l'aube, au pistolet, à une distance de dix pas. C'est une activité dangereuse, non seulement à cause de l'échange de coups de feu à une si courte distance, mais également à cause du manque de fiabilité de ces armes. C'est également stupide car, même lorsque la rencontre ne se solde pas par une ou deux morts, il n'est pas rare que l'un des adversaires, voire les deux, en sortent estropiés.

Caractéristiques des armes



Vous trouverez toutes les caractéristiques des armes sur la **Table 4-2 : armes à feu.** Cette table fournit les informations suivantes :

Nom

Il s'agit du nom le plus souvent utilisé pour désigner l'arme. Certaines sont connues sous d'autres noms au sein d'autres races et cultures.

Prix

Il s'agit du prix moyen de l'arme. Cette somme peut varier en fonction de la disponibilité de l'arme (à la discrétion du MJ), de son degré de qualité ou encore de la réussite ou de l'échec d'un test de Marchandage.

Encombrement

Cette colonne donne une valeur relative définissant le poids et le volume de l'arme. Reportez-vous à la page 4 pour plus de détails sur la notion d'encombrement.

Groupe d'armes

Cette colonne indique le groupe d'armes auquel appartient l'arme considérée. Les armes de maîtrise sont décrites à partir de la page 44.

Dégâts

Cette colonne indique les dégâts de base de l'arme. Lorsqu'elle touche, elle inflige cette valeur plus 1d10 points de Blessures.

Portée

Toutes les armes de tir ont une portée, symbolisée par deux nombres séparés par une barre oblique. Le premier nombre représente la portée courte, le second la portée longue. Les tirs à longue portée subissent un malus de -20% en **CT.** Toutes ces portées sont exprimées en mètres (si vous utilisez des cases, divisez simplement ces valeurs par deux pour obtenir la portée). Par exemple, une arquebuse possède une portée courte de 24 mètres et une portée longue de 48 mètres. Lorsque vous tirez sur un ennemi positionné à une distance inférieure ou égale à 24 mètres, vous ne subissez aucun malus en **CT**. Si vous tirez sur un ennemi se trouvant à une distance située entre 25 et 48 mètres, vous subissez un malus de -20% en **CT**. Certaines armes n'ont pas de portée longue.

Rechargement

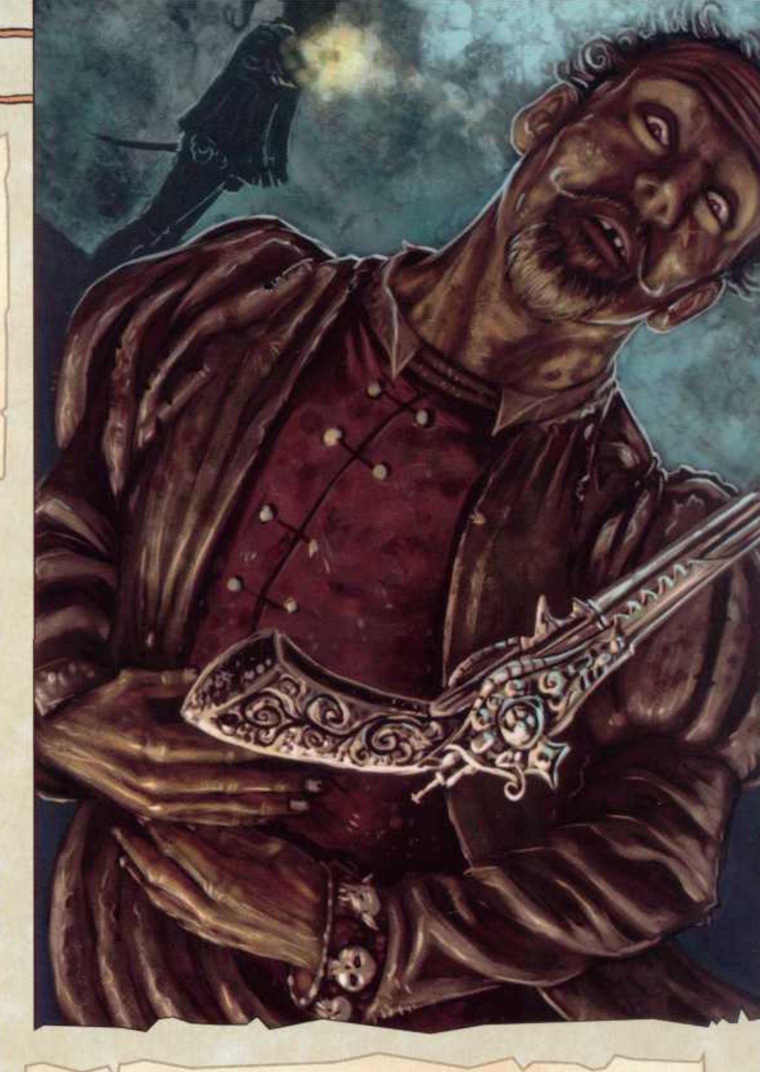
Il s'agit du nombre d'actions nécessaires pour recharger l'arme.

Attributs

Cette colonne indique les attributs de l'arme (cf. page 46).

Disponibilité

Cette colonne indique la disponibilité générale de l'arme (cf. page 5).



RÈGLES AVANCÉES: INCIDENTS LORS DU TIR

Dans *WJDR*, les règles applicables aux dysfonctionnements des armes à feu sont liées au fait qu'elles peuvent être expérimentales ou peu fiables (cf. définitions de ces attributs). Avec ces règles avancées, les dysfonctionnements peuvent avoir des conséquences variées, plus ou moins spectaculaires. À chaque fois qu'un test de **CT** indique un tir manqué, le MJ peut lancer 1d100 à la dérobée et consulter la **Table 4-3 : incidents lors du tir.**

TABLE 4-3 : INCIDENTS LORS DU TIR

Jet	Conséquence
01-10	**Combustion partielle.** Toute la poudre ne s'est pas enflammée. La portée et les dégâts de l'arme sont réduits de moitié.
11-20	**La charge ne s'est pas allumée.** Essayez à nouveau au round suivant.
21-30	**La charge ne s'est pas allumée.** Rechargez et essayez à nouveau.
31-40	**Combustion lente.** L'amorce s'enflamme, sans autre résultat apparent. L'arme tire au round suivant, souvent avec de graves conséquences. Si le porteur de l'arme essayait de la recharger, il se fait tirer dessus. Sinon, le coup part au hasard.
41-50	**L'arme a fait long feu.** La poudre s'enflamme, mais le coup ne part pas. L'arme doit être préparée à nouveau avant de pouvoir tirer (action complète).
51-60	**Fusion.** La poudre s'enflamme mais elle ne fonctionne pas comme elle le devrait : la balle a fondu dans le canon. L'arme est à présent inutilisable. Si l'on essaie de s'en servir à nouveau, elle explose (cf. 61-00)
61-00	**Explosion.** Les armes expérimentales infligent une valeur de dégâts de 8 à leur porteur et sont détruites dans l'accident. Les armes peu fiables infligent leurs dégâts normaux à leur porteur et sont détruites. Les bombes ou engins incendiaires explosent entre les mains de leur porteur et infligent leurs dégâts normaux.





TABLE 4-2 : ARMES À FEU

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégats	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arquebuse à répétition*	600 pa	30	Armes mécaniques	4	24/48	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Arquebuse*	300 co	30	Armes à poudre	4	24/48	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Bombe	75 co	20	Explosifs	6	4/20	-	À mitraille, peu fiable	Très rare
Engin incendiaire	5 co	20	Explosifs	4	4/20	1 AC +½AC	Spéciale	Inhabituel
Jezzail	-	60	Armes à poudre	3	24/72	2 AC	-	-
Long fusil d'Hochland	450 co	70	Armes mécaniques	4	48/96	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Patte-de-canard	500 co	30	Armes mécaniques	3	16/-	4 AC	Expérimentale, spéciale	Très rare
Pistolet à répétition	400 co	25	Armes mécaniques	4	8/16	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Pistolet	200 co	25	Armes à poudre	4	8/16	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Tromblon	70 co	50	Armes à poudre	3	16/-	3 AC	À mitraille, peu fiable	Très rare
Munitions								
Balles (10)	6 pa	10	—	—	—	—	—	Rare
Poudre (pour 1 tir)	3 pa	1	—	—	—	—	—	Très rare

* Ne peut être manié qu'à deux mains, ce qui interdit l'utilisation conjointe d'un bouclier.
** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

LES INSTRUMENTS DE LA GUERRE

Les soldats constituent la cheville ouvrière de toutes les armées de l'Empire comme de celles des contrées avoisinantes, mais les machines de guerre sont particulières aux différentes forces en présence. L'Empire et les royaumes des nains possèdent de gigantesques canons à l'aide desquels ils bombardent les troupes du Chaos qui marchent vers leurs domaines depuis leurs mystérieux territoires du grand nord. Les Bretonniens ont des trébuchets qui leur servent à lancer sur leurs assaillants les éboulis d'antiques châteaux et de temples délabrés. Les orques et les autres races monstrueuses détiennent de stupéfiants arsenaux de machines de guerre destinées à renforcer leurs hordes et à porter la dévastation parmi leurs ennemis.

L'homme contre la machine

WJDR se focalise sur le guerrier en tant qu'individu plutôt que sur les masses innombrables des armées. Les personnages explorent des ruines séculaires, se plongent dans les terrifiantes intrigues dissimulées au cœur des anciennes cités de l'Empire et peuvent même s'élever contre les forces qui menacent la civilisation. Mais il est très rare que ces personnages aient l'occasion d'utiliser des machines de guerre et des engins de siège, et encore plus rare qu'ils aient les moyens de les acquérir. Toutefois, vous pouvez connaître des situations dans lesquelles vous avez besoin de connaître les caractéristiques de tels équipements. Une troupe de gobelins pourrait, par exemple, s'emparer d'une baliste. Les héros pourraient aussi être obligés de défendre une passe avec un vieux trébuchet à l'aide duquel ils enverraient de gros rochers sur une bande de trolls. Les règles qui sont détaillées ici vous aideront à introduire les plus courants de ces appareils dans *WJDR* tout en conservant l'atmosphère de cet univers. Si vous êtes tenté de mettre en scène des batailles de plus grande ampleur, tournez-vous vers *Warhammer, le jeu des batailles fantastiques.*

Un peu d'histoire

Les conflits déchirent le Vieux Monde depuis aussi longtemps que des êtres pensants ont commencé à y vivre. Au commencement, ils combattaient avec des bâtons et des pierres, mais, au fil du temps, ces armes primitives se sont peu à peu transformées. Les haches de pierre ont remplacé les simples pierres. Les épieux et les frondes se sont substitués aux cailloux lancés sur l'ennemi. Et les batailles ont continué à faire rage, sans relâche, tandis que chaque nouvelle guerre suscitait le besoin de meilleures méthodes pour s'entretuer. Ainsi, le bronze a remplacé la pierre, puis le fer a remplacé le bronze. Avec les nains est venu le gromril et les humains ont appris à forger l'acier. Les épées, les haches et toutes sortes d'autres armes meurtrières se sont répandues partout dans le Vieux Monde, tandis que l'arbalète et l'arc long ont supplanté les arcs des chasseurs de jadis. De nos jours, avec la découverte de la poudre à canon, l'armement des guerriers du Vieux Monde est entré dans une nouvelle phase d'évolution. Celui-ci intègre les nouveaux instruments de guerre de l'ère moderne, dans l'espoir de venir à bout des menaces qui pèsent constamment sur la civilisation.

Tandis que l'armement individuel évoluait, l'équipement des armées en faisait autant. Les machines de guerre, ainsi qu'on les appelle, furent imaginées en réponses aux évolutions régulières des ouvrages défensifs. Alors que les palissades de bois faisaient place aux châteaux de pierres, les armées firent appel à des technologies de plus en plus sophistiquées pour déloger les défenseurs de leurs fortifications. Les béliers furent remplacés par des engins de sape et des trépans, les premières armes à torsion par des balistes au tir précis. En Bretonnie, les trébuchets pouvaient expédier des rochers à grande distance grâce à leurs contrepoids et ainsi pulvériser bâtiments, murailles et hommes tout en même temps. Pourtant, de toutes ces armes, le canon de l'Empire reste la plus redoutée.

Au sein de l'Empire, deux organisations sont à l'origine de l'impulsion qui sous-tend le développement des machines de guerre : l'école impériale d'Artillerie de Nuln et l'école des Ingénieurs



TABLE 4-4 : BALISTES ET ARMES DE LA MÊME FAMILLE

Nom	Servants	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arcuballiste	1	150 co	200	Armes ordinaires	5	50/100	6	-	Rare
Baliste	8	750 co	-	Armes ordinaires	12	150/300	15	Perforante	Rare
Oxybèle	7	550 co	-	Armes ordinaires	10	70/150	12	-	Très rare
Scorpion	6	375 co	-	Armes ordinaires	8	100/200	10	-	Inhabituel

* Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par deux.

d'Altdorf. Aiguillonnées par une saine émulation, ces deux écoles travaillent d'arrache-pied à perfectionner les processus du massacre de masse. À Nuln, les ingénieurs concentrent leurs efforts sur le développement de meilleurs canons, tandis que ceux d'Altdorf réfléchissent aux technologies de motorisation qui permettent de transporter ces canons vers les différents champs de bataille où ils s'opposeront à la menace des hordes des envahisseurs.

Dans leurs efforts, les humains bénéficient de l'assistance des loyaux nains de l'Empire, qui ont maîtrisé les secrets de la poudre à canon voilà bien longtemps et sont eux-mêmes à la pointe de la recherche technologique en matière de développement de machines de guerre.

Machines de guerre

Les populations du Vieux Monde utilisent de nombreux types d'engins de guerre différents. Certains sont restés virtuellement inchangés au cours des siècles de conflits qui ont frappé les provinces, tandis que d'autres ont subi une évolution constante qui a donné naissance aux nouveaux canons, aux balistes et aux trébuchets.Voici la description des machines de guerre les plus courantes, telles qu'on peut les rencontrer dans le Vieux Monde.

Béliers

Un bélier a pour fonction de défoncer les murailles et les portes. Il est constitué d'une lourde masse montée sur une armature roulante. Dans leur grande majorité, les béliers sont faits d'un énorme tronc d'arbre et possèdent généralement une tête de métal forgée à l'image d'un bélier, d'un dragon ou d'un visage de démon. Les plus petits peuvent être portés à bout de bras par plusieurs soldats. Mais les béliers modernes sont suspendus à un châssis protégé par une toiture humidifiée faite de cuir ou d'écorce, ou par des boucliers, pour empêcher ses servants d'être blessés lorsque les défenseurs déversent de l'huile bouillante ou du goudron du haut des remparts.

Comment utiliser un bélier

Les plus grands béliers sortent du contexte de *WJDR* et sont mieux adaptés à celui de *Warhammer, le jeu des batailles fantastiques.* Toutefois, les plus petits béliers peuvent être utilisés, pourvu qu'il y ait suffisamment de personnes pour les porter. Pour en soulever un, il faut deux personnes pour 2 mètres de longueur. Un bélier confère un bonus de +5% aux tests de Force pour briser les barrières, plus +5% par personne en plus de la première (jusqu'à un maximum de 2 personnes par tranche de 2 mètres de longueur du bélier ou jusqu'à +30%, en conservant la plus basse des deux valeurs). Certaines barrières peuvent présenter une difficulté supplémentaire, au bon vouloir du MJ.

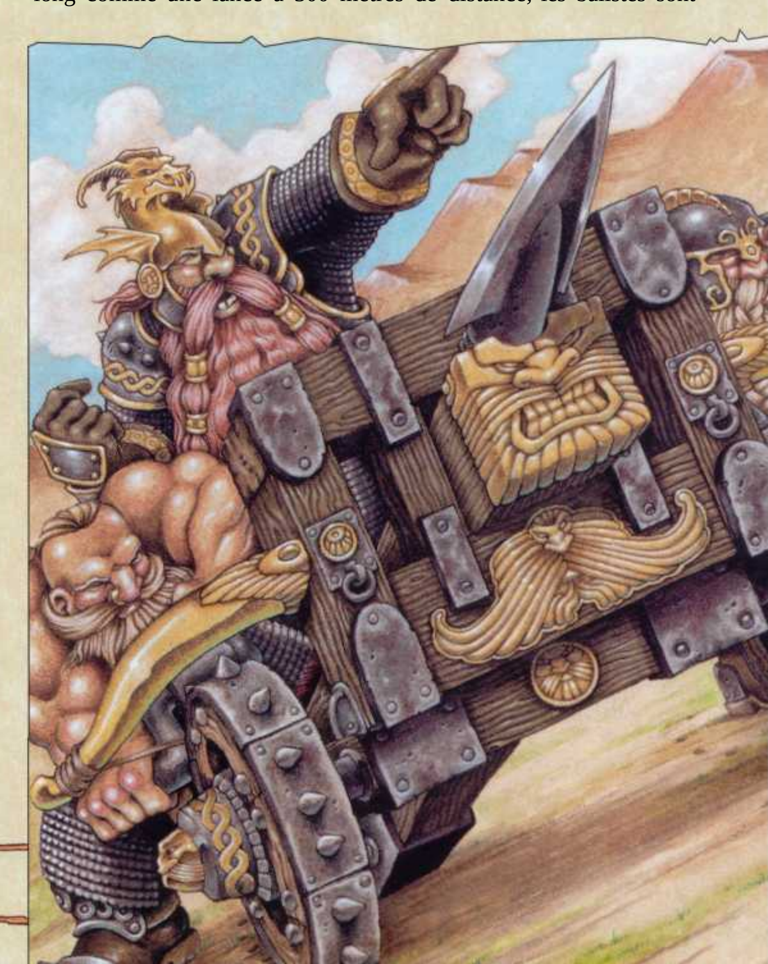
On peut fabriquer un bélier à l'aide de n'importe quel tronc d'arbre faisant au moins trente centimètres de diamètre et près de 2 mètres de long.

Balistes

Les balistes sont d'énormes arbalètes de siège conçues pour lancer de gigantesques carreaux avec une force et à une vitesse incroyables. La plupart ont un bras en bois, auquel sont attachées, en guise de propulseurs, des cordes faites de cheveux humains ou de tendons d'animaux. On utilise des systèmes de treuil pour tirer leurs cordes en arrière. Elles sont précises, mais leur portée ne peut être comparée à celle des engins conçus pour lancer des pierres.

Les premières machines de ce type, les gastrophètes et arcuballistes, firent leur apparition dans le Vieux Monde il y a mille ans, en Tilée. Capables de lancer leurs traits à des distances incroyables, elles furent utilisées dans tout l'Empire. Plusieurs variantes ont été développées à partir de ces armes primitives afin de répondre aux multiples exigences des armées. À l'une des extrémités du spectre, l'arcuballiste a rétréci pour permettre une manipulation plus facile et on le connaît encore de nos jours sous le nom d'arbalète. De l'autre côté est apparu l'oxybèle, tout aussi utile sur un champ de bataille, et qui n'est rien de plus qu'une version agrandie de cette arme, montée sur un tripode. C'est le véritable précurseur de la baliste moderne. Cette arme lançait des javelines au lieu de flèches, car celles-ci étaient devenues inutiles face aux nouvelles fortifications dont l'évolution suivait de près celle des armes. Ces oxybèle déployaient une telle puissance de propulsion que leurs projectiles pouvaient transpercer des murs de bois, des boucliers et des portes.

Plusieurs centaines d'années plus tard, après l'apparition des châteaux en pierres, ces engins primitifs ont encore évolué. Ils ont donné le jour à deux descendants. Le premier est la baliste moderne. Cette arme à la précision et à la portée incomparables a été utilisée contre des armées et leurs trains d'équipage, jetant de très loin la confusion dans les rangs ennemis. Capables de projeter un carreau long comme une lance à 300 mètres de distance, les balistes sont









devenues la terreur des champs de bataille. Le second type d'arme est le scorpion, une version plus petite et plus légère de la baliste contemporaine. Bien qu'il soit de taille réduite et que ses munitions soient moins impressionnantes (il ne tire que des javelines), sa portée reste considérable et lui permet d'atteindre des cibles situées à 200 mètres de lui avec une grande précision.

Voilà bien des années que les Tiléens ont conçu l'arcuballiste, mais même si leur invention initiale a connu bien des perfectionnements depuis, le peuple de Tilée reste tout de même très fier de voir que la baliste continue à faire partie de l'équipement de toutes les armées. Ces armes sont toujours largement utilisées dans les cités-états, où on les installe sur des tours pour faire pleuvoir la terreur dans les rangs de l'ennemi. Ainsi, durant les guerres, les femmes tiléennes laissent fièrement pousser leurs cheveux afin de pouvoir faire don de leurs longues chevelures à ceux qui construiront une nouvelle baliste.

Comment utiliser une baliste

Pour des PJ, la baliste est la machine de guerre la plus facile à utiliser et également celle qu'ils ont le plus de chances de trouver. Il ne faut qu'un seul homme pour la tirer et deux au minimum pour bander ses puissants bras de torsion à la manivelle et pour mettre l'énorme carreau en place en prévision du prochain tir. C'est un engin idéal pour des personnages qui doivent défendre une portion de fortifications ou une tour isolée contre une horde d'envahisseurs. Néanmoins, du fait qu'elle est longue à recharger, les personnages s'en sortiront généralement mieux en se limitant à l'utilisation d'arbalètes. Vous trouverez les caractéristiques des balistes et autres engins similaires sur la **Table 4-4: balistes et armes de la même famille.**

Armes de destruction massive

Ces armes dépassent le cadre de la plupart des intrigues que vous jouerez dans *WJDR*. Elles peuvent, au mieux, être utilisées comme accessoires de l'aventure, mais pas comme armes utilisables par les PJ. Leur prix, leur rareté et leur difficulté d'utilisation les rendent tout à fait inexploitables pour des personnages. De plus, si des PJ devaient se trouver face à des adversaires armés de telles armes, un seul coup au but serait suffisant pour transformer le personnage le plus coriace en chair à pâté. Si vous éprouvez le désir de vous tourner vers des batailles de grande envergure, essayez plutôt *Warhammer, le jeu des batailles fantastiques.*

Canons

Inventés par les nains, les canons sont rapidement devenus les machines de guerre privilégiées de tout l'Empire. Un canon se présente comme un très grand fusil à chargement par la bouche, ce qui signifie qu'on y verse la poudre et le boulet par l'embouchure et qu'on le met à feu en enflammant la charge par l'arrière. Pour l'essentiel, les canons sont des versions agrandies et beaucoup plus meurtrières des armes à poudre. En tant que précurseurs des arquebuses et autres armes, les canons représentent une puissance de feu importante sur laquelle s'appuient bien des armées. Toutefois, bien qu'ils soient capables de pulvériser des compagnies entières, de faire sauter des murailles et d'anéantir des monstres énormes en une seule salve, ils sont imprévisibles et peuvent aussi provoquer des ratages spectaculaires qui tuent tous leurs servants et un grand nombre d'hommes autour d'eux. Étant donné le nombre de servants qu'il faut pour les faire fonctionner et leur prix, que seules des cités entières sont à même de payer, on verra rarement des canons entre les mains de PJ.

Les premiers canons ont fait leur apparition il y a environ cinq cents ans, d'abord importés par les nains puis modifiés par l'école impériale d'Artillerie. Ces premiers exemplaires étaient soit de petits canons en bronze, soit de grosses bouches à feu en fer forgé cerclé. Leur fonctionnement était encore plus aléatoire que celui des canons modernes. Certaines de ces machines de guerre tiraient des munitions en forme de flèches, mais elles furent rapidement remplacées par des rochers et des boulets de pierre. Récemment, pour les tirs antipersonnel, l'usage de la mitraille s'est banalisé, présentée sous forme de sacs de billes de plomb ou de toutes sortes d'autres projectiles de petite taille (petits cailloux, clous, verre pilé ou fragments de métal).Tandis que les modèles s'amélioraient et devenaient de plus en plus fiables, les ingénieurs installèrent ces gros tubes de métal sur des chariots de bois. À l'origine, les canons étaient montés sur des affûts de pierre au sommet des murailles. Une fois ces engins devenus mobiles, leur utilisation se popularisa au sein des légions de l'Empire. De nos jours, presque toutes les armées de l'Empire sont soutenues par des unités d'artillerie. Celles-ci ont toujours joué un rôle décisif dans les nombreuses batailles qui se sont déroulées au cours de sa longue histoire, particulièrement aujourd'hui, dans les temps troublés où nous vivons.

Catapultes et trébuchets

On inclut dans ces machines de sièges tous les engins dont la fonction principale est de lancer un objet (rocher, jarre de naphte, bétail en putréfaction) dans les airs afin qu'il aille s'écraser sur les forces ennemies. Les premiers de ces engins furent développés, tout comme l'ancêtre des balistes, dans la péninsule tiléenne en réponse à l'apparition des murailles défensives. Devant les villes et les châteaux de mieux en mieux fortifiés, ces machines de siège étaient infiniment plus performantes pour faire tomber les bâtiments et les murs que les balistes, qui ne pouvaient plus se montrer d'une grande efficacité devant ces défenses améliorées. En outre, comme on pouvait les assembler sur le site même de la bataille, elles étaient plus faciles à transporter et à assembler que les tout premiers canons. Cependant, maintenant que les canons sont de plus en plus appréciés, il semble que l'ère des machines de siège touche à sa fin.

Il existe deux principales familles de machines de siège dans le Vieux Monde. La première est celle des catapultes, qui sont des armes à torsion, grâce auxquelles on projette des pierres en recourbant leur bras et en le libérant d'un coup. Parmi ces catapultes, le mangonneau est équipé d'une poche qui contient le projectile, tandis que l'onagre est équipé d'une courroie permettant d'augmenter la force du lancer et sa portée. La seconde famille est composée des trébuchets bretonniens, qui utilisent le principe du contrepoids pour lancer leurs blocs de roches et fonctionnent essentiellement comme des frondes géantes. Le trébuchet est un descendant de l'onagre tiléen, un perfectionnement de ce modèle de catapulte primitive. Indépendamment de leur type, la taille joue un rôle prépondérant en ce qui concerne ces machines. Plus la machine de siège est grosse, plus le poids qu'elle peut propulser est important et plus elle peut causer de ravages.





ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

« Si vous vous montrez au bal de la comtesse vêtu de telles guenilles, croyez-moi, vous n'échapperez pas au scandale. »

— Aldeberd von Tinzberg, aristocrate de Nuln

Chapitre V



Si peu de choses sont en mesure de rivaliser avec une bonne vieille épée ou une armure de plaque complètes, il n'est pas de héros en puissance qui puisse survivre bien longtemps dans le Vieux Monde sans quelques objets d'ordre plus général. Une épée ne vous servira à rien dans les ténèbres si vous ne pouvez les percer, de la même manière qu'un tas de pièces sera difficile à transporter si vous n'avez rien pour les y mettre. On pourrait presque aller jusqu'à dire que les armes et l'armure d'un personnage jouent un rôle mineur par rapport aux outils et aux éléments d'équipement dont il se sert constamment. Ce chapitre vous propose un aperçu de tout ce qu'il est possible d'acheter (ou presque), des simples vêtements aux outils d'artisan, en passant par les objets domestiques et les denrées alimentaires. Vous voulez acheter une armoire, une boîte en fer ou 10 mètres de corde ? Tout est ici. En proposant une gamme plus large d'équipement aux personnages, vous contribuerez à développer l'ambiance de vos parties et découvrirez de nouvelles alternatives pour leur faire dépenser leur argent durement acquis.

VÊTEMENTS

Les styles vestimentaires du Vieux Monde sont très variés. Cela va des atours de l'aristocratie, qui changent au gré de la mode, aux toges puantes en toile des flagellants. On ne peut porter son armure à longueur de temps et arrive toujours un moment où il faut l'ôter. Que porter alors ?

Dans *WJDR*, les vêtements sont rangés et classés par style. Les vêtements de qualité médiocre sont rapiécés dans le meilleur des cas, décolorés et souvent crasseux, tandis que ceux de qualité exceptionnelle correspondent davantage aux tenues royales que porte l'Empereur. Ce sont là des généralisations tout à fait convenables. La **Table 5—1 : vêtements** et les descriptions associées divisent ces catégories en pièces spécifiques, comme les tuniques, les gilets, les braies et les souliers. Cette distinction permet à un personnage d'arborer une très belle ceinture, tout en portant une chemise déchirée et sale, ainsi que des braies communes : un accoutrement qui semble tout de suite beaucoup plus personnel.

Styles

Les styles vestimentaires varient grandement en fonction de la situation géographique et des personnes avec qui on évolue. Les Kislevites aiment se vêtir de fourrures animales, ce qui explique que nombre d'entre eux portent une longue cape en peau de loup ou d'ours. En Estalie, en revanche, les escrimeurs de renom ont peu de chances de s'accoutrer à la mode kislevite, préférant largement les chemises amples et bouffantes, les pantalons ajustés et les souliers élégants. Ils portent par ailleurs de courtes pèlerines en guise de cape et souvent un chapeau très chic.

De même, en Tilée, où la mode a tendance à suivre de près celle d'Estalie (bien qu'aucun Tiléen digne de ce nom ne soit prêt à l'admettre), les gens portent de longues capes qui accompagnent avantageusement les mouvements particuliers des escrimeurs, leur permettant de distraire leurs adversaires pour mieux saisir leurs armes. L'Empire, en revanche, s'avère différent des terres qui l'encadrent. Il reste un vaste État constitué de petites principautés, comme si plusieurs nations étaient unies sous une même bannière. C'est pourquoi la mode et les styles vestimentaires varient bien plus d'un coin à l'autre de la nation que ce que l'on peut observer ailleurs. En général, les vêtements ne font qu'afficher le rang social de la personne, si bien qu'un aventurier bien habillé aura plus de chances d'être dignement reçu qu'un gamin des rues vêtu de loques. L'Empire est composé de trois peuples régionaux : les Ponantais (habitants de la partie ouest), les Nordiques et les Levantins (habitants des provinces orientales).

Ponantais

La partie occidentale de l'Empire est constituée de toutes les provinces situées à l'ouest du Reik et de l'Aver, ce qui comprend le Reikland, l'Averland et le Wissenland. Ceux que l'on appelle les « Ponantais » pensent représenter ce qui se fait de plus moderne dans l'Empire. Ils ont la richesse, la culture et bien plus d'aménagements que les arriérés Levantins et Nordiques, ce qui leur octroie des troupes armées parfaitement équipées ainsi qu'une influence certaine dans l'essentiel des décisions politiques de la nation. Nombre d'entre eux, des citoyens opulents aux simples paysans, peuvent s'offrir des vêtements taillés dans de bons tissus, ainsi que des teintures de qualité et des motifs élaborés. Les hommes sont traditionnellement rasés de près, ne portant tout au plus que des bacchantes ou des favoris. Les femmes sont, quant à elles, à la pointe




TABLE 5-1 : VÊTEMENTS

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Bande d'étoffe	30 s	1	Assez courant
Bottes basses	18 pa	5	Très courant
Bottes cloutées naines	30co	30	Rare
Bottes d'équitation	3 co	10	Très courant
Bottes, cuissardes	8 co	15	Assez courant
Braies	15 pa	4	Très courant
Brayette	4 co	—	Courant
Calotte ou chapeau	10 pa	1	Très courant
Canon	6co	3	Courant
Cape courte	5 pa	5	Courant
Cape longue	9 pa	7	Courant
Ceinture	3 pa	1	Très courant
Ceinturon	4 co	1	Très courant
Chapeau à bords larges	1 co	5	Très courant
Chaperon	5 pa	2	Courant
Chasuble	15co	25	Assez courant
Chaussettes	26 pa	—	Courant
Chaussures	10 pa	5	Très courant
Chemise de nuit	2 co	1	Rare
Chemise, chemisier ou tunique	1 co	4	Très courant
Corset	3 co	2	Courant
Costume de scène	5 co+	10	Courant
Doublet	10 pa	2	Très courant
Écharpe	15 s	—	Très courant
Gants	3 co	—	Courant
Gilet/veste	10 pa	4	Très courant
Haillons	1 s	5	Banal
Kilt	12 pa	3	Courant
Manteau léger	3 co	5	Très courant
Manteau lourd	5 co	10	Très courant
Masque	10 pa	2	Courant
Mouchoir	6s	—	Courant
Pagne	4 pa	1	Banal
Pardessus	10co	15	Très courant
Pèlerine	5 co	10	Très courant
Robe	1co	15	Très courant
Sandales	2 pa	2	Courant
Tablier	5s	2	Très courant
Vêtements religieux	13co	20	Assez courant

de l'évolution de la mode de l'Empire et établissent les tendances à suivre à travers les diverses cours du Vieux Monde. Leurs goûts sont plus qu'inconsistants et elles n'hésitent pas à changer de parures et de garde-robe chaque année pour s'adapter aux nouveaux tons à la mode. Dans l'état actuel des choses, si cette tendance n'est pas déjà obsolète, les longues robes décolletées aux couleurs vives font autorité, à condition d'être portées avec un chapeau à plumes chamarrées. Comme toujours, la pratique qui consiste à ajourer les vêtements, pour révéler les étoffes somptueuses et lumineuses qui se cachent en dessous, est de mise.

Nordiques

Ceux que l'on appelle les «Nordiques» proviennent de la seconde région de l'Empire, constituée du Nordland, du Middenland, de l'Ostland et du Hochland. Ils se méfient grandement de tous les marchands, bureaucrates et aristocrates. Ils considèrent les Ponantais comme des êtres décadents et efféminés. À l'inverse du style luxueux de ceux-ci, les Nordiques aiment s'habiller de peaux de bêtes. Ils méprisent tout ce qui est poudre cosmétique, soie, tissus fins et autres bizarreries prétentieuses de l'ouest. Les Nordiques présentent un aspect peu lissé, avec des cheveux longs et des barbes fournies qu'ils tressent parfois comme les nains. Les femmes sont peu encouragées à adopter les vêtements décadents de l'ouest, si bien que la plupart évitent les habits qui en dévoilent trop pour se cantonner aux frusques modestes, mieux vues dans le nord. Cela ne veut pas dire que les Nordiques ne recourent pas à la couleur. C'est en fait même le contraire. Ce peuple raffole en réalité des combinaisons de couleurs les plus criardes que l'on peut trouver à travers l'Empire, que ce soit pour leurs capes, leurs chemises ou leurs panaches, et tirent même une grande fierté de ces assortiments peu communs. Chez les nobles, la qualité et le type de fourrure portée sont considérés comme un véritable indice social.

Levantins

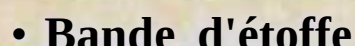
Originaires des provinces de l'Ostland, du Stirland et du Talabecland, les Levantins constituent le dernier groupe. Ils représentent l'antithèse parfaite des Ponantais. Alors que l'ouest est riche, moderne et politique, l'est se démarque par sa pauvreté, son peuple peu affable et son comportement isolationniste. La vie y est rude. Ne jouissant pas des moyens financiers nécessaires à la confection de robes élaborées ou même d'armures complètes, les Levantins se vêtissent de tons ternes qu'ils serrent de larges ceintures colorées, de couvre-chefs garnis de fourrure à la mode de Kislev et de lourdes pèlerines en laine. La plupart des hommes arborent de larges moustaches tombantes et des barbiches. Chez les femmes, la longueur des cheveux varie avec les saisons, courts durant les mois d'été, plus longs pendant l'hiver.

Au-delà des frontières de l'Empire, les modes varient énormément. Les royaumes d'Estalie et de Tilée reproduisent les tendances des Ponantais. Les commerçants d'Arabie, de leur côté, portent de longues toges en tissu sombre, des turbans sophistiqués, et se parent de bijoux dès qu'ils le peuvent. En Bretonnie, ce sont les doublets, vestes très près du corps, qui font rage, teintes selon les couleurs de chaque maison. Les dames de la noblesse portent de longues robes qui s'inspirent des représentations de la Dame du Lac. Les gens du peuple portent de lourdes tuniques et braies de fabrication domestique, par-dessus lesquelles ils mettent leurs vestes de cuir. Les classes privilégiées apprécient les vêtements coûteux, même si bien souvent, il ne s'agit que des mêmes modèles que les classes inférieures, à l'exception des tissus qui sont de meilleure qualité.

Non-humains

Les halflings préfèrent les vêtements modestes des Levantins, s'accommodant de braies, de tuniques et de vestes qui laissent peu de place aux tendances instables de la mode des humains. Les elfes, en revanche, s'habillent de couleurs vives, n'hésitant pas à repousser parfois les limites de ce que les Ponantais considèrent comme le bon goût. Mariant des soies du Cathay avec d'autres tissus, leurs vêtements sont aussi confortables qu'agréables à l'oeil. Par des motifs très simples, les elfes atteignent une beauté que les tailleurs de l'Empire ne peuvent que rêver de recréer. À l'inverse, les nains se montrent sans surprise, très pragmatiques pour ce qui est des contraintes vestimentaires. Le cuir, la laine et le fer les habillent depuis des siècles.

Détail des vêtements



• Bande d'étoffe
C'est le moyen le plus abordable pour agrémenter sa garde-robe d'un peu de couleur. Populaires en Estalie, en Tilée et même dans les provinces de l'est de l'Empire, ces bandes de tissu teint ou de soie se portent autour de la taille.

• Bottes (basses, cloutées, cuissardes et d'équitation)
Pour les aventuriers qui ont le sens du spectacle (ou peur de la boue), les cuissardes, qui recouvrent toute la jambe, constituent un choix idéal. Faites de cuir souple et tanné, elles ne contraignent aucunement les mouvements. Les versions les plus chères sont les plus souples et agréables, tandis que celles qui sont meilleur marché sont mal ajustées, puantes ou à ce point trouées qu'elles ne protègent plus leur porteur.

Les bottes cloutées, qui restent les préférées des nains et des soldats humains, sont lourdes, et des clous plantés dans leurs semelles






permettent d'en prolonger la longévité. Si tout le monde est capable d'ajouter des clous à une botte, seuls les nains maîtrisent parfaitement la technique. Des bottes confectionnées par les nains accompagneront un aventurier tout au long de sa carrière. Une fois achetées, le personnage n'aura pas à se soucier de leur usure. C'est pourquoi elles ne sont jamais vendues comme des objets de qualité médiocre ou moyenne.

Les bottes basses sont faites de cuir souple et sont conçues pour être à la fois confortables et robustes. Leur partie supérieure est caractérisée par un ourlet. Les habitants du Vieux Monde qui peuvent s'offrir des souliers portent souvent des bottes basses, noires ou marron.

Les bottes d'équitation sont en cuir rigide et s'arrêtent juste en dessous des genoux. Conçues pour protéger la jambe des coups, elles se montrent résistantes et confortables, mais sensiblement plus chères que les autres bottes.

• Braies/canons
Les braies sont un pantalon et se présentent sous deux formes: longues ou courtes. Les braies longues recouvrent toute la jambe, s'arrêtant juste au-dessus de la cheville, tandis que les braies courtes tombent juste sous le genou. Les canons se portent très près du corps par les aristocrates. La plupart recouvrent également les pieds, certains canons disposant même de semelles de cuir. Les braies de qualité supérieure sont dotées de lanières qui permettent de les serrer au niveau de la taille, sachant que les plus luxueuses ont même des anneaux permettant d'y glisser une ceinture. Les braies sont parfois également appelées culottes.

• Brayette
Cette pièce triangulaire permet de protéger les parties non couvertes par les bas et les chausses. Les modèles les plus coûteux sont parfois en argent, très stylisés, quelque fois dans un but comique. On a ainsi déjà vu des cloches, des bijoux et même des mécanismes simulant un clignement d'œil agrémenter les vêtements de certains aristocrates. D'autres se contentent d'une boîte protectrice toute simple, arguant qu'ils sont les seuls à comprendre ce qui est vraiment précieux.

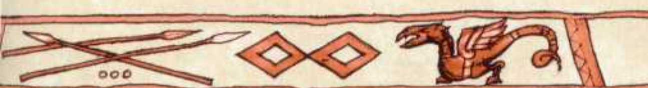
• Calotte et chapeau
Ces couvre-chefs gardent la tête au chaud et la protègent de la pluie. Il en existe de nombreuses formes et de multiples styles, parmi lesquels les calottes coniques des Levantins, le fez d'Estalie, ainsi que les casquettes de marin que portent les marchands bretonniens. La plupart des habitants du Vieux Monde se contentent néanmoins de coiffes et de calottes roulées.

• Cape et pèlerine
Ces vêtements se substituent élégamment aux manteaux. Les capes sont plus courtes et se portent au printemps ou au début de l'automne, tandis que les pèlerines font partie de l'attirail classique pour faire face aux hivers rudes et aux orages battants. Les pèlerines présentent une coupe semi-circulaire ou carrée, selon la tendance de la mode, et s'attachent avec une corde, une broche ou une agrafe. La plupart des pèlerines du Vieux Monde présentent une capuche, ce qui n'est pas le cas des capes, qui se contentent de recouvrir les épaules.

• Ceinture
Il s'agit d'une simple ceinture en cuir présentant une boucle grossière, suffisante pour empêcher les braies ou les pantalons de glisser vers le bas. Il est possible de se procurer des bretelles au même prix. Certaines ceintures de qualité supérieure portent des boucles sophistiquées, parfois avec le symbole d'une maison ou un crâne, tandis que d'autres sont faites en peau de bête rare (requin, homme-bête, voire crocodile). Les plus misérables peuvent se contenter d'un bout de corde (cf. section consacrée aux cordes, page 63) ou d'un morceau de cuir raide et souillé qu'ils attachent grossièrement.

• Ceinturon
Ceinture de cuir épais ou de métal que l'on porte autour des hanches. Le style et la largeur sont variables, sachant que la mode actuelle est aux ceinturons larges. Étant plus robustes **qu'une** simple ceinture, les ceinturons peuvent soutenir un fourreau, une bourse ou une sacoche.

• Chapeau à larges bords
Ces chapeaux procurent une excellente protection contre la pluie.











~ QUALITÉ DE CONFECTION ~

À l'instar des armes, des armures et des armes à feu, l'équipement général existe sous divers niveaux de qualité de fabrication. Cependant, les conséquences de ces variations ne sont pas toujours évidentes de prime abord. Deux sacs à dos peuvent paraître identiques, alors que l'un d'eux est troué en son fond, ce qu'un réparateur aura rapidement rafistolé pour pouvoir le vendre à prix cassé. Au fil des aventures, il y a fort à parier que le sac à dos d'un aventurier sera souvent malmené. Les modèles meilleur marché ont peu de chances de tenir longtemps avant de lâcher. Ainsi, sur deux sacs à dos de qualités distinctes, le moins cher cédera au niveau d'une bretelle, ne sera pas en cuir ou imperméable, ou pire : il comportera des trous qui laisseront échapper de petits objets au moment le plus défavorable. À l'inverse, pour quelques pièces de plus, on peut s'offrir un objet de qualité exceptionnelle ou bonne, qui se montrera fiable pendant de nombreuses aventures. Les prix indiqués dans ce chapitre correspondent à des objets de qualité moyenne. Pour connaître les détails sur l'achat d'objets de qualité moindre ou supérieure, veuillez consulter l'introduction de cet ouvrage.

Faits de cuir ou de tissu rigide, ils sont entre autres portés par les patrouilleurs et les hors-la-loi. Ils sont notamment très appréciés de ceux qui cherchent à rester incognito.

• Chaperon
Les chaperons recouvrent la tête et les épaules. Parfois associés à des capes, ces vêtements sont élégants et portés à travers tout le Vieux Monde. Les Levantins portent des capuchons doublés de fourrure emmitouflant la tête.

• Chasuble
Les magiciens, les prêtres et les érudits portent tous de lourdes toges. Le prix comprend les sous-vêtements, ce qui inclut plusieurs couches de chemises longues et divers menus habits. Les chasubles présentent de longues manches et descendent sous les chevilles.

• Chaussettes
Une bonne paire de chaussettes peut faire la différence entre celui qui préserve ses orteils et les autres. La plupart des gens du peuple s'en passent, mais quelques-uns portent des chaussettes de lin, de laine ou de flanelle. Les nobles ne s'en servent généralement que sur le champ de bataille, préférant porter des bas à la cour (pour le décuple du prix indiqué).

~ TISSUS DU VIEUX MONDE ~

Dans le domaine vestimentaire, de nombreux textiles sont utilisés à travers le Vieux Monde. Si la toile épaisse et la laine sont très répandues, la plupart des gens portent des vêtements de lin. Le coton et la soie sont des textiles relativement nouveaux, importés du lointain Cathay, si coûteux que seuls les aristocrates les plus fortunés peuvent se les offrir. Voici quelques exemples de matières disponibles dans le Vieux Monde.

Grosse toile
Ce tissu grossier est issu du lin et du chanvre et se retrouve dans les vêtements des paysans et des classes moyennes.

Flanelle
Tissu très apprécié obtenu à partir de laine, il remplit diverses fonctions, des vêtements légers aux bandages.

Tissu de fabrication domestique
Il s'agit généralement de laine grossière teinte en rouge-brun ou gris. On le retrouve souvent chez les classes inférieures.

Lin
La plupart des vêtements sont en toile de lin.

Serge
Encore une matière obtenue à partir de laine. La serge est utilisée dans l'habillement, mais également dans divers autres domaines, comme la literie, les linceuls et les bannières.

Soie
Importée du Cathay, la soie reste probablement le plus cher textile du Vieux Monde. Tissée selon des motifs élaborés, on l'appelle damas.

• Chaussures
La plupart des gens du Vieux Monde ne peuvent s'offrir de chaussures. En général, ils préfèrent recouvrir les parties importantes de leur corps en priorité et enveloppent leurs pieds des bouts d'étoffe restant éventuellement. En revanche, un bon cordonnier peut espérer bien gagner sa vie, chaque chaussure étant faite à la main et sur mesure. Les chaussures du Vieux Monde n'ont pas de lacets. On les enfile directement et elles ont tout au plus une boucle.

• Chemise, chemisier et tunique
Simples chemises dont la coupe, le col et la longueur varient en fonction du style. Certaines tuniques vendues au même prix se portent sous un doublet en période froide, Des versions en poil de crin de cheval particulièrement rêche ou en toile de jute sont portées par les sigmarites les plus dévots afin de leur permettre de se concentrer exclusivement sur l'avancement de l'œuvre de leur dieu tout en évitant les tentations de la chair.

• Chemise de nuit
Simple robe de lin ou de laine que portent hommes et femmes. Quelques hommes peu soignés portent la chemise de nuit en guise de tunique, mais s'en servir de sous-vêtement est une pratique acceptée. Les chemises de nuit coûteuses sont aussi bien taillées que n'importe quelle pièce vestimentaire. Elles peuvent présenter de magnifiques broderies et des couleurs enivrantes.

• Corset
Sous-vêtement très ajusté que l'on agrafe sur le devant et que l'on lace à l'arrière. L'aspect du corset dépend du style et de la personne, sachant que la zone recouverte peut s'étendre entre le haut des hanches et la poitrine. Ils sont très à la mode parmi la noblesse du Vieux Monde, appréciés pour leurs vertus «amincissantes». Les guerrières les plus effrontées portent parfois leur corset sans rien par-dessus, ce qui est perçu comme un outrage.

• Costume de scène
On appelle costume de scène toute tenue d'amuseur, qu'il soit clown, acrobate ou bouffon. Les costumes de qualité exceptionnelle ou bonne s'accompagnent de masques et de maquillage, tandis que ceux de qualité médiocre ne remplissent qu'à moitié le rôle de ces accoutrements. Les costumes de bateleur sont particulièrement appréciés des amuseurs qui sévissent à la cour des Comtes Électeurs, tandis que les mimes des provinces occidentales se peignent le visage et portent des frusques noires.

• Doublet
Sorte de veste faite sur mesure, que l'on porte par-dessus une chemise longue. Le doublet est souvent agrémenté de boutons et de broderie. Sa coupe et son col dépendent étroitement de la tendance à la mode.

• Écharpe
Chaudes, très courantes et abordables, ces pièces vestimentaires protègent le visage, les oreilles et le nez par temps froid. Certains meurtriers se servent de ces foulards pour masquer leur visage.

• Gants
Les gants et les mitaines sont faits de cuir, pour les plus riches, ou de toile de lin, pour les paysans. Portés pour des raisons pratiques chez les roturiers, les gants constituent des apparats élégants pour l'élite. Certains gants coûteux recouvrent tout le bras et peuvent être en moleskine, en velours ou en soie.












~ COULEUR ~

La couleur des vêtements est moins une marque de la mode qu'un signe extérieur de richesse. Certaines teintes, comme le violet, ne s'obtiennent qu'à partir de mollusques rares que l'on trouve dans une petite région à l'ouest de la Tilée, ce qui rend leur prix inabordable. De fait, le violet est la couleur de la royauté. À l'inverse, le rouge est plutôt bon marché car on peut l'obtenir à partir de simple rouille pour donner un peu de couleur aux vêtements. Voici un aperçu des couleurs principales rencontrées dans l'Empire et ailleurs.

Argent/or
Certains vêtements sont tissés avec des fils d'or ou d'argent intégrés au textile. Très coûteux, seules la noblesse et la royauté peuvent s'offrir de tels atours. L'Empereur Karl Franz, en particulier, aime se parer d'or.

Blanc
Souvent rencontrés dans bien des communautés, les vêtements blancs sont généralement accessibles à tous. Peu le restent longtemps, en revanche. Les prêtres et les nobles s'habillent souvent de cette couleur.

Bleu
Le bleu ciel est très courant, quasiment tout le monde portant au moins un vêtement de cette couleur. Issu du cuivre, on le trouve presque partout. Les tons plus foncés sont plus chers, très appréciés des aristocrates de haut rang.

Bleu ardoise
Teinte bleu-gris que l'on retrouve très souvent.

Bleu azur
C'est la couleur de l'année dans la partie occidentale de l'Empire. Relativement bon marché, elle permet aux gens du peuple les plus nécessiteux de posséder au moins un vêtement à la mode.

Fauve
Cette couleur est très populaire dans le Vieux Monde, la plupart des gens ayant au moins un vêtement de cette teinte à mi-chemin entre le jaune et le roux.

Jaune
Autre teinte répandue, le jaune s'obtient à partir du soufre. Les jeunes femmes du monde entier se parent de cette couleur.

Noir
Les guerriers norses et les serviteurs du Chaos s'habillent généralement de cette couleur, mais depuis quelques années, le noir symbolise également la tragédie et le deuil. C'est aussi la couleur des érudits et de beaucoup de vieillards du Vieux Monde.

Pourpre
Ce rouge vif est obtenu à partir de certains mollusques, ce qui en fait l'apanage des plus riches. Quelques prêtres de Sigmar de haut rang portent des vêtements de cérémonie de cette couleur.

Rouge-brun
Encore une teinte très courante. Elle est essentiellement utilisée dans les tissus de fabrication domestique.

Vert
Le vert est très courant et porté par toutes les couches de la société.

Violet
Comme nous l'avons vu, le violet reste le privilège de la noblesse et de la royauté. Les ressources nécessaires pour obtenir la moindre once de cette teinture suffiraient à nourrir une famille de paysans pour plus d'un an.

• Gilet et veste
Un gilet est une chemise bouffante au col bas, lâche depuis les épaules et resserrée à la taille. La veste fait partie de cette catégorie, car son prix est le même et elle remplit la même fonction. Il s'agit en fait d'un manteau sans col, très apprécié de la classe ouvrière, qui ne peut s'offrir des vêtements plus luxueux.

• Haillons
Ces guenilles offrent une protection minimale et se limitent souvent à une chemise déchirée et à quelques sous-vêtements. Cette tenue ne comprend pas de chaussures ou de bottes, ni le moindre couvre-chef. Seuls les mendiants portent des haillons. La qualité de fabrication reflète celle des vêtements de départ ou correspond à plusieurs guenilles, les unes sur les autres. Les haillons de qualité exceptionnelle peuvent ainsi inclure une serviette ou les vestiges en lambeaux d'un manteau, pour mieux résister au froid, tandis que des haillons de qualité médiocre, généralement gratuits, se limitent au strict minimum (un pagne crasseux et un drap maculé de sang).

• Manteau
Qu'il soit léger ou lourd, le manteau reste une déclinaison pesante du doublet. Il présente de longues manches et est doublé pour lutter contre le froid. Des boutons ou des agrafes permettent de fermer le manteau par l'avant, pour garder le porteur au chaud par temps difficile. La plupart des manteaux sont en laine et en toile, mais les modèles les plus coûteux incluent parfois des pans de soie teinte en noir. Un manteau en cuir tanné et rigidifié constitue en fait une armure (veste de cuir).

• Masque
Utilisés dans le cadre d'un crime ou d'un bal masqué, ces objets vont du simple accessoire dissimulant les yeux aux masques sophistiqués et exotiques des parties fines d'Altdorf. Ils sont généralement chers, encore plus quand ils sont garnis de véritable fourrure, de plumes, de soie ou autre matière coûteuse. Les bandits et les assassins s'en servent parfois pour cacher leur visage.

• Mouchoir
Du bout de flanelle plein de morve des ouvriers les plus pauvres au mouchoir de soie des gens les plus raffinés, cet objet permet en société d'assurer discrètement certains gestes délicats et de se soustraire aux odeurs désagréables. Certains comportent des éléments de broderie, parfois avec le monogramme du propriétaire.

• Pagne
Simple tissu de lin porté autour de la taille pour protéger les hanches.

• Pardessus
Parfois en cuir, mais le plus souvent en laine, le lourd pardessus de l'Empire est un long manteau conçu pour protéger le porteur des vents hivernaux de la glaciale Norsca. La plupart ont le col haut et des boutons rutilants sur le devant. L'Empire et le Kislev ont depuis peu intégré le pardessus dans l'uniforme des officiers.

•Robe
De la somptueuse houppelande bretonnienne (longue robe évasée depuis les épaules) à la cotte-hardie de l'ouest de l'Empire (serrée au niveau des hanches, tombante jusqu'au sol), les robes restent le vêtement de choix pour la plupart des femmes du Vieux Monde. L'encolure, la longueur et la couleur changent d'année en année, même si la plupart des gens du commun se contentent d'une tunique et d'une longue jupe, changeant rarement de style vestimentaire. Actuellement, ce sont les cols très échancrés qui font rage, révélant les prémices de la poitrine, bien que les robes restent par ailleurs suffisamment longues pour cacher les chevilles.










• **Sandales**
En général, les gens portent plus souvent des sandales que des chaussures car elles sont à la fois meilleur marché et plus facilement ajustables. Dans cette catégorie, on compte également les souliers qui se limitent à un morceau de cuir lacé autour du pied. Les souliers sont plus adaptés aux climats froids, tandis que les sandales sont très pratiques en été et dans les régions méridionales du Vieux Monde.

• **Tablier**
Le tablier est un habit simple qui protège les vêtements du porteur contre les taches. La plupart des cuisiniers des contrées du Vieux Monde savent combien un bon tablier est précieux, ce qui vaut également pour les bouchers et les chirurgiens. Les tabliers les plus efficaces sont confectionnés spécialement pour le métier concerné. Les forgerons et les alchimistes ont de bonnes chances de se servir de tabliers de qualité exceptionnelle ou bonne car ils sont en cuir.

• **Vêtements religieux**
Cela comprend une grande variété de vêtements tirés de la garde-robe des prêtres des cultes du Vieux Monde. Qu'il s'agisse de la toilette des prêtres de Sigmar, des émissaires de Môrr ou des champions d'Ulric, leur prix reste élevé. La plupart de ces tenues présentent les symboles et icônes majeurs du culte. Les toges de Sigmar arborent ainsi la comète à deux queues, tandis que celles d'Ulric présentent des peaux de loup. Pour plus de détails sur les dieux du Vieux Monde, reportez-vous à la section **L'arsenal des religions,** dans le **Chapitre 6** de cet ouvrage.

ACCESSOIRES DE TRANSPORT ET RÉCIPIENTS

Les accessoires de transport font partie des objets les plus importants de l'attirail de l'aventurier. Du bon vieux sac à dos à la gibecière en passant par la bouteille renfermant le précieux tord-boyaux, ces accessoires permettent au personnage d'emporter des outils importants et divers éléments d'équipement lors de ses pérégrinations. Vous trouverez une indication de la capacité d'encombrement de chacun de ces accessoires dans les descriptions qui suivent, mais il convient de *faire preuve de bon sens pour déterminer si un objet peut rentrer dans un récipient.* Il ne sert à rien d'essayer de faire rentrer une dague dans une cruche si le goulot est trop étroit pour laisser passer la garde.

• **Bouilloire**
Récipient utilisé pour faire bouillir l'eau du thé ou des bains. Les bouilloires de qualité supérieure sont surmontées d'un orifice qui siffle quand l'eau bout. Toutes les bouilloires présentent une anse recourbée permettant de les suspendre sur une barre au-dessus des flammes.

• **Bourse**
Genre de petite sacoche en cuir qui s'accroche à la ceinture ou au ceinturon. Elle est spécifiquement conçue pour contenir des pièces de monnaie (généralement une centaine). À la différence d'une sacoche, cependant, elle se montre difficile à chiper, à tel point qu'elle rend les tests d'Escamotage Assez difficiles (-10%) ou augmente leur difficulté d'un cran.

• **Bouteille**
Récipient en verre à goulot étroit. Toutes les bouteilles sont vendues avec un bouchon en liège, à l'exception des modèles de qualité supérieure qui ont une sorte de capsule montée sur une charnière. Certaines bouteilles sont en céramique. Ces récipients contiennent jusqu'à 2 points d'encombrement de liquide, de graines ou de poudre. On s'en sert souvent comme arme improvisée.

• **Cage (grande ou petite)**
Loge conçue pour contenir une créature vivante. Le sol et le plafond d'une cage sont en bois ou en métal, en fonction de la qualité de fabrication, tandis que des barreaux en métal ou en bois scellent les côtés. Une grande cage peut accueillir une créature de la taille d'un ogre, tandis que les petites sont limitées à la taille d'un halfling. Les cages peuvent être équipées d'essieux et de roues pour un petit supplément : 50 co pour les petites cages et 150 co pour les grandes.

• **Caisse métallique (grande ou petite)**
Ces récipients servent généralement au transport de charges lourdes et sont essentiellement utilisés à la mine, ce qui en fait des objets courants dans les enclaves naines. Une grande caisse métallique peut contenir jusqu'à 300 points d'encombrement, tandis qu'une petite n'en accueille que 150 au maximum.

• **Chope (en étain ou en bois)**
Grand récipient en bois ou en étain destiné à la consommation de boissons.

• **Coffre/coffret en bois**
Caisse en bois munie d'un couvercle. Les coffres de qualité supérieure sont renforcés de bandes métalliques et de verrous, tandis que les modèles bon marché n'ont parfois même pas de couvercle. Un grand coffre peut contenir jusqu'à 300 points d'encombrement, tandis qu'un petit est limité à 100 points.

• **Cruche (4 litres et 20 litres)**
Ce simple récipient en argile ou en céramique présente une petite anse et un bec en son sommet. Une cruche peut contenir 4 litres de liquide. Certains mendiants de Middenheim soufflent dans le goulot de vieilles cruches à vin pour produire une sorte de musique.

• **Étui à parchemins**
Il s'agit d'un conteneur cylindrique en cuir conçu pour accueillir une carte ou un parchemin. En général, des capuchons en métal ou en bois sont fournis pour protéger le contenu à chaque extrémité. Un étui standard peut aisément contenir trois parchemins ou cartes.

• **Fiole**
Petite bouteille en verre ou en céramique, la fiole ne contient qu'une modeste quantité de liquide. Plus elle est chère, plus son aspect est unique. Certaines présentent des goulots recourbés, tandis que d'autres sont gravées à l'eau-forte, de motifs de verre dépoli ou de toute autre décoration.

• **Flasque (de cuir ou en métal)**
Les flasques sont de petits récipients contenant de l'eau, de la bière, de l'huile ou tout autre liquide. Elles sont souvent en cuir, mais des modèles plus robustes, en métal ou en céramique (même prix que le cuir), sont également disponibles. Une flasque peut accueillir environ un demi-litre de liquide.

• **Gibecière**
Grand sac doté d'une bretelle. Plus petite qu'un sac à dos, elle est aussi moins encombrante. Sa contenance est de 200 points d'encombrement.

• **Gobelet**
Récipient plus large qu'un godet, présentant une anse solide. Les gobelets peuvent être en bois, même si cela est rarement le cas. En général, on trouve plutôt des gobelets en métal. Au départ, les forges d'Altdorf produisaient des gobelets en plomb, mais elles ont abandonné cette matière après une soudaine poussée de mortalité et de troubles mentaux chez la population. La plupart des habitants d'Altdorf se servent de verres et de chopes, tandis que ceux qui recourent aux gobelets ne boivent que dans de l'or, de l'argent ou du bois.

• **Godet (en bois ou en argile)**
Les mendiants d'Altdorf savent combien un godet est précieux. Il leur permet de boire leur soupe ou leur alcool et accueille les quelques pièces que leur jettent les passants, et même l'eau de pluie parfois salvatrice. Voilà pourquoi les mendiants ne se séparent jamais de leur godet.






• **Malle (grande ou petite)**
Grosse caisse en bois, grand frère du coffre. Les malles sont généralement rectangulaires et équipées de verrous. Les aristocrates en déplacement y recourent pour transporter leurs effets. Une grande malle peut contenir jusqu'à 400 points d'encombrement, tandis qu'une petite est limitée à 200.

• **Marmite (en argile ou en fer)**
Grand récipient utilisé pour faire la cuisine ou conserver des denrées. Généralement de petite taille, elle peut contenir jusqu'à 15 points d'encombrement. Un chaudron n'est qu'une marmite de grande taille, qui contient et coûte le double.

•**Outre**
Vessie d'animal dotée d'une embouchure, capable de contenir jusqu'à 4 litres de liquide. Remplie, une outre équivaut à 100 points d'encombrement.

• **Panier**
Fait de brindilles ou d'osier, cet accessoire est équipé d'une poignée. Les paniers peuvent accueillir jusqu'à 30 points d'encombrement.

• **Pichet en argile**
Récipient pour la boisson, particulièrement courant dans les tavernes et les auberges de tout l'Empire. Quand on n'a rien d'autre sous la main, le pichet peut également servir d'arme improvisée, du moins jusqu'à ce qu'il se brise.

• **Sac (grand ou petit)**
Un sac est une sorte de fourre-tout. Un grand sac peut contenir jusqu'à 200 points d'encombrement, tandis qu'un petit n'en accueille que 100.

• **Sac** à **dos**
Il s'agit d'un simple sac à bretelles que l'on enfile par les bras pour répartir le poids sur les épaules. Les sacs à dos peuvent contenir jusqu'à 250 points d'encombrement environ. Les modèles de qualité supérieure sont en cuir graissé imperméable, tandis que les sacs à dos bon marché ont de grandes chances de céder s'ils sont malmenés. Ces sacs présentent un cordon ou un rabat que l'on sangle pour fermer le tout.

• **Sacoche (grande ou petite)**
Petit sac que l'on accroche à la ceinture, au sac à dos ou à une courroie. La plupart des sacoches sont en lin ou en flanelle, mais les sacoches de qualité supérieure peuvent être en soie, en fourrure ou en cuir tanné. Une grande sacoche peut contenir jusqu'à 400 pièces de monnaie ou 2 points d'encombrement, tandis qu'une petite est limitée à 200 pièces ou 1 point d'encombrement.

• **Seau, en bois ou métal**
Récipient profond à ouverture large, muni d'une anse en fer ou en corde. Les seaux en bois sont colmatés au goudron ou à la résine pour éviter les fuites. Contenance de 50 points d'encombrement maximum.

• **Tonneau (16 litres, 40 litres et 100 litres)**
Grosse barrique fermée, destinée à contenir des liquides, en particulier du vin, de la bière ou autre alcool. On peut équiper les tonneaux de bondes pour en écouler facilement le contenu. Les tonneaux peuvent contenir les volumes indiqués, en fonction de leur prix. L'encombrement précisé sur la **Table 5—2** correspond à celui d'un tonneau vide. Multipliez-le par deux s'il est plein.

TABLE 5-2 -. ACCESSOIRES DE TRANSPORT ET RÉCIPIENTS

Équipement de transport	Prix moyen	Enc	Disponibilité
Bouilloire	30 pa	10	Très courant
Bourse	2 pa	1	Très courant
Bouteille	3 pa	2	Assez courant
Cage (grande)	24 co	500	Assez courant
Cage (petite)	6 co	300	Assez courant
Caisse métallique (grande)	10 pa	300	Courant
Caisse métallique (petite)	1 co	150	Très courant
Chope en bois	10 pa	5	Très courant
Chope en étain	1 co	5	Très courant
Coffre en bois	5 co	300	Assez courant
Coffret en bois	2 co	175	Courant
Cruche en argile (20 litres)	10 pa	20	Très courant
Cruche en argile (4 litres)	4 pa	15	Très courant
Étui à parchemins	1 co	2	Inhabituel
Fiole	10 s	—	Courant
Flasque en cuir	15 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	2 co	15	Inhabituel
Gibecière	2 co	5	Assez courant
Gobelet	3 pa	2	Courant
Godet (argile ou bois)	8 s	—	Banal
Malle (grande)	3 co	400	Assez courant
Malle (petite)	16 pa	275	Courant
Marmite en argile	2 pa	60	Banal
Marmite en fer	1 co	90	Très courant
Outre	8 pa	1/100	Très courant
Panier	2 pa	8	Banal
Pichet en argile	2 pa	10	Banal
Sac (grand)	5 pa	7	Très courant
Sac (petit)	30 s	4	Très courant
Sac à dos	30 pa	20	Très courant
Sacoche (grande)	5 pa	1	Très courant
Sacoche (petite)	2 pa	—	Très courant
Seau en bois	3 pa	20	Banal
Seau en métal	5 pa	30	Très courant
Tonneau (100 litres)	1 co	1 250	Courant
Tonneau (16 litres)	8 pa	200	Courant
Tonneau (40 litres)	12 pa	500	Courant
Verre	2 pa	1	Assez courant

• **Verre**
Objet cher pour ce qu'il représente et bien moins fiable qu'un bon vieux godet en bois. Les verres peuvent présenter des irrégularités quand leur qualité est moyenne, comme des bulles, des éclats ou des variations d'épaisseur. Les verres de qualité supérieure peuvent être de diverses couleurs et présenter des motifs et des gravures élaborés.

NOURRITURE ET BOISSON

Boire et manger sont essentiels à la survie de chacun. Pour rester en bonne santé, le minimum vital revient à 3 s par jour, mais si on en a les moyens, il faut dépenser 5 s de nourriture quotidienne. Rien d'excessif là-dedans, d'autant qu'on peut dépenser bien plus si l'on veut s'assurer un certain train de vie.

• **Alcools forts**
Cette catégorie comprend une grande variété de boissons allant de la vodka kislevite à **l'eau-de-vie** de grain pure en passant par le whisky et le scotch.

• **Ale (pinte)**
Brassée à partir de blé, d'orge, de levure et d'autres ingrédients mystérieux, l'aie est l'une des boissons de base de l'Empire et même de tout le Vieux Monde. Ce n'est que la méthode de brassage qui distingue la bière de l'aie. L'aie est fermentée avec une levure spéciale qui lui donne ce goût unique. Ceux qui mènent une vie périlleuse et sinistre, où la moindre gorgée d'eau peut tuer, considèrent que les brumes chaleureuses de l'alcool et une saveur de noisette prononcée sont les qualités essentielles qu'on doit rechercher dans une boisson. Trois variétés d'ale existent : amère, brune ou blonde.

L'une des plus célèbres est assurément la très alcoolisée Ale de Zhufbar, qui porte le nom d'une enclave naine des Montagnes du Bord du Monde. Connue pour ses saveurs riches et sa couleur sombre, cette ale est plus que forte. Chaque verre d'ale de Zhufbar équivaut en fait à deux verres (cf. encart **Les effets de l'alcool** pour plus de détails). De nombreux brasseurs de Marienburg ont adopté les techniques des bremaesters bretonniens pour donner diverses ales de qualité aux saveurs chaleureuses, robustes et fruitées. La Blonde de Marienburg est la plus fameuse d'entre elles. L'une des ales les plus mauvaises du Vieux Monde n'est autre que la Talabheim Spéciale, très répandue, également appelée «gerbe de troll», «pisse-amère» ou «lambic du soiffard». Sa teinte est vermeil et son goût franchement métallique. On raconte que ceux qui la brassent puisent directement l'eau du Talabec qui draine la cité, d'où sa texture épaisse.

• Beurre

La plupart des habitants du Vieux Monde préparent chez eux leur propre beurre. Non seulement il est savoureux sur le pain et les gâteaux, mais il peut aussi servir à graisser les charnières, à se glisser dans un espace étroit ou à imperméabiliser un sac ou une sacoche (dans une certaine mesure et uniquement dans les climats froids). Ceci dit, rien ne sent plus mauvais que le beurre rance.

• Bière (pinte)

La bière reste la boisson de choix de la plupart des voyageurs. De nombreuses auberges de voyage et autres établissements situés en bord de route assurent une réserve constante de ce breuvage, qui se conserve mieux que l'aie. Elle est brassée avec du houblon pour obtenir une saveur différente de sa cousine l'aie. On trouve des brasseries de bière à travers tout l'Empire, la plupart des gens considérant qu'elle se substitue avantageusement à l'aie. On compte d'ailleurs environ deux fois plus de brasseries de bière que d'ale. On trouve divers types de bières, dont les blondes, les bocks, les brunes, les lagers, les pilsens, les rousses et les stouts.

Parmi les plus grandes bières, on compte la Fine de Korben, stout naine obtenue à partir de malt pâle, d'orge crue torréfiée et de malt caramel. Autre bière populaire : la Lager de Seamus, à la saveur douce et croustillante, et à l'arrière-goût agréable. Mais la bière la plus connue reste la Pisse-de-Porc de Keigel, brassée en plein cœur du Moot. Il n'y a que les pires crapules ou les halflings les plus assoiffés pour aller tremper les lèvres dans cet horrible breuvage. Pire encore, les beuveries à base de cette immonde concoction s'accompagnent immanquablement de douleurs et de vomissements à répétition.

• Cognac bretonnien

Le cognac bretonnien est l'un des alcools les plus appréciés à travers le monde. Il s'agit peut-être de la liqueur la plus ancienne que l'homme ait jamais produite dans le Vieux Monde. Ce cognac est obtenu à partir de vin fermenté et sa saveur unique associée à ses effets calorifiques en font un excellent remontant pour les voyageurs las. Depuis quelques années, les cognacs aromatisés (mûre, cerise ou pomme) sont de plus en plus appréciés.

• Fromages divers

Comme le pain, les fromages du Vieux Monde se présentent sous diverses formes, tailles et saveurs. L'Empire, en particulier dans le nord, produit des fromages relevés à l'odeur étrange, tandis que les Bretonniens et les Ponantais semblent préférer des fromages plus doux. Le schelzen (fromage de bonne qualité) est un produit riche, veiné de bleu, au goût unique du cœur à la croûte. Le cheddar estalien, légèrement acide, est apprécié à travers tout le Vieux Monde. Les fromages de qualité médiocre sont généralement immangeables, soit totalement secs et caoutchouteux, soit à ce point rongés par la moisissure que les consommer mettrait la santé en péril.

• Hydromel (pinte)

Obtenu à partir de miel fermenté, cette boisson est très populaire chez les Norses et certains Nordiques de l'Empire. Pour la plupart, c'est un alcool trop doux pour être bu en grande quantité, même si certains imprudents s'y essaient avant de le regretter. L'hydromel le plus connu est préparé à Middenheim et porte l'appellation de Doux Breuvage. Malgré sa riche couleur ambrée et sa délicieuse saveur, on sait que certaines livraisons contiennent des substances douteuses qui provoquent des visions étranges et de troublantes sautes d'humeur. Les gens prennent le risque de subir ces effets secondaires pour pouvoir goûter à cette coûteuse boisson.








• Lait de chèvre ou de vache (demi-litre)
Après une longue nuit de beuverie, le lait de vache caillé peut calmer des tripes en furie. Le manque de moyens pour conserver le lait frais très longtemps assure une bonne réserve de lait passé, pour les goûts culinaires des plus téméraires.

• Mets raffinés
En raison de la variété ethnique et culturelle du Vieux Monde, on trouve pléthore de mets fins. Des saucissons de cheval de Bretonnie aux œufs millénaires du Cathay en passant par les anguilles et les câpres marinés ou même la cervelle fraîche de jeune snotling, les bizarreries culinaires abondent, même si rares sont ceux qui admettent avoir goûté à de telles horreurs. Les mets raffinés sont réservés pour les occasions spéciales ou pour faire étalage de sa délicatesse culinaire.

• Miche de pain
Le pain est l'élément de base de l'alimentation des habitants de l'Empire. Comme il est consommé à longueur d'année, on en trouve de nombreux types et variétés : pain au levain, pain aux céréales, galettes, baguettes et même des desserts à base de pain, avec des spirales de cannelle ou de miel. Le pain des paysans est rudimentaire et disponible partout. On le produit à partir de farine d'orge. La qualité de conception reflète la fraîcheur du pain et la rareté de son format. Il arrive qu'un pain de qualité médiocre soit vraiment mauvais, certains boulangers sans scrupules n'hésitant pas à ajouter du sable ou de la poussière dans leur farine. Certains pains sont agrémentés de «croustons», qui ne sont rien d'autre que des charançons cuits. Les pains de qualité supérieure sortent du four et proviennent de boulangers fiables, qui proposent une plus grande variété de produits, y compris des desserts.

• Nourriture pour une journée
Nourriture pour une journée (médiocre): il s'agit du minimum de nourriture préparée que vous devez consommer chaque jour pour rester en bonne santé. Ce genre de repas, composé de pain dur et d'une soupe aux pois ou aux choux n'est agréable ni à l'œil, ni à l'odorat, ni au palais. Comme son prix reste assez élevé, la plupart des gens du peuple préparent leurs propres repas à partir des animaux qu'ils élèvent et de ce qu'ils cultivent.

Nourriture pour une journée (moyenne) : il s'agit de la quantité de nourriture préparée que vous devez consommer chaque jour pour rester en bonne santé et vous sentir repu et satisfait. Généralement composé de pain et de fromage, de tourte et d'ale ou d'un épais ragoût de viande et de légumes, il s'agit là du repas quotidien de la classe moyenne.

Nourriture pour une journée (bonne): il s'agit là d'une généreuse portion de plats cuisinés qui vous donne un sentiment de plénitude et risque même de vous faire prendre du poids. Composé de vin, de viande, de fromage, de pâtisseries et de gâteaux, ce repas semble tout à fait adapté aux fêtes pour la plupart des gens, mais il constitue simplement l'ordinaire des nobles et des riches.

Dans chacune des catégories ci-dessus, la qualité peut varier en fonction des talents du cuisinier. La nourriture médiocre est presque comparable à la nourriture moyenne ordinairement servie. De même, un festin de plats mal cuits ou brûlés ne convient pas à la plupart des tables aristocratiques, alors que la populace trouvera là de quoi se régaler. Dans tous les cas, il vaut mieux rester à l'écart de la nourriture pour une journée quand elle est de qualité médiocre. Cette nourriture n'est bonne que pour les orques et autres humanoïdes de même acabit dont la physiologie est capable de supporter des aliments qui provoqueraient une intoxication alimentaire chez un homme.

• Œufs
Les œufs constituent l'un des aliments de base du Vieux Monde. Les halflings ont mis au point un grand nombre de recettes à base d'œufs et sont connus pour ajouter de l'œuf dans des plats plus que déroutants, comme leur fameux pain à la viande, dans lequel ils posent un œuf cru au centre d'un pâté de viande hachée mélangée à de l'avoine. Les œufs interviennent naturellement dans la conception de nombreuses tourtes, que l'on appelle «soufflés aux tourne-tripes» dans les rues.

TABLE 5-3 : NOURRITURE ET BOISSON

Nourriture ou boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort	1 pa	5	Assez courant
Ale (pinte)	2 s	2	Très courant
Beurre (à la livre)	30 s	1	Très courant
Bière (pinte)	1 s	2	Banal
Cognac bretonnien	13 pa	2	Assez courant
Fromages divers (à la livre)	50 s	1	Courant
Hydromel (pinte)	3 s	2	Assez courant
Lait de chèvre ou de vache (demi-litre)	2 s	2	Très courant
Mets raffinés	3 s+	3	Inhabituel
Miche de pain	2 s	3	Banal
Nourriture pour une journée (bonne)	18 s	10	Assez courant
Nourriture pour une journée (médiocre)	5 s	10	Très courant
Nourriture pour une journée (moyenne)	10 s	10	Courant
Œufs (douzaine)	15 s	1	Très courant
Poisson frais (1)	2 s	2	Courant/ très courant
Poisson fumé (tonnelet)	3 s	20	Courant
Rations	6 pa	5	Courant
Soupe	1 s	1	Banal
Tord-boyaux	4 s	2	Très courant
Tourte	2 s	2	Courant
Viande (pièce)	1 pa	10	Assez courant
Vin (coupé)	1 pa	5	Courant
Vin (demi-litre)	10 pa	5	Assez courant

• Pièce de viande
Une grosse tranche de bœuf, de mouton, de porc ou de cheval peut remettre d'aplomb un guerrier patraque. Il n'y a rien de meilleur que l'odeur du gras qui rissole sur les flammes et de nombreux combattants téméraires s'attaquent à la viande grillée sans retenue. Les brochettes de viande sont un produit courant de l'Empire, mais il faut parfois se méfier, car le bœuf n'est pas donné et on risque souvent de se retrouver avec du chien ou du rat dans l'estomac.

• Poisson frais
Tout au long des côtes du Vieux Monde, les pêcheurs récoltent leur tribut auprès de la mer. Normalement réservé aux régions côtières et aux communautés s'élevant à proximité de lacs et de rivières, le poisson frais est un luxe qui ne dure que jusqu'au lendemain matin. Au-delà, une fois que le poisson commence à perdre de sa fraîcheur, c'est au tour des paysans de se servir. Puis, quand il ne reste plus un paysan pour acheter de ces produits douteux, les poissonniers jettent gracieusement la poiscaille nauséabonde aux mendiants et miséreux de la ville.

• Rations
Ce mélange de noisettes, de fruits secs, de viande séchée et de biscuits s'avère fort nourrissant, se conserve bien et assure l'apport en énergie nécessaire pour les longs voyages.

• Soupe
Quand on ne supporte plus de manger des tourtes au mouton et qu'on n'a plus un sou en poche, on peut toujours se rabattre sur les soupes pour rester au chaud. Les soupes et potages constituent un plat de base chez les prolétaires, les voyageurs et autres. La plupart des soupes ne sont que des bouillons de gras et d'abats ajoutés pour donner du goût. Certaines soupes incluent de la viande hachée, même s'il vaut souvent mieux ne pas savoir de quel type. Dans les meilleures soupes, il arrive que le cuisinier ajoute quelques légumes ratatinés. Il existe également des ragoûts, qui sont néanmoins légèrement plus chers (environ 3 s).




~ MOURIR DE FAIM ~

Un personnage dans dénuement le plus complet peut passer trois jours sans manger avant d'être obligé d'effectuer un **test d'Endurance Assez facile (+10%).** En cas de réussite, il se serre la ceinture et survit un jour de plus. S'il échoue, il perd 1 point de Blessures. À chaque jour qui passe après le troisième, la difficulté du test d'Endurance augmente d'un cran, d'Assez facile à Moyenne, de Moyenne à Assez difficile, etc., jusqu'à atteindre le maximum (Très difficile). Après le septième jour, le personnage perd automatiquement 1 point de Blessures par jour jusqu'à ce qu'il meure de faim ou s'alimente. Chaque échec lui inflige 1 point de Blessures supplémentaire. Les points de Blessures perdus à cause de la faim ne peuvent être récupérés tant que le personnage n'a pas mangé normalement pendant un nombre de jours égal à 1d10 BE. La privation d'eau a les mêmes effets, sauf que les tests d'Endurance commencent dès le deuxième jour et que c'est à partir du sixième jour que le personnage perd automatiquement 1 point de Blessures par jour jusqu'à ce qu'il meure. Il faut boire au moins 1 litre d'eau par jour.

• Tonnelet de poisson fumé
Pour les longues randonnées, rien de mieux pour assurer le petit-déjeuner, le déjeuner et le dîner qu'un bon tonnelet de poisson fumé. Salé et souvent goûteux, le poisson fumé ou saumuré est très apprécié des classes inférieures. Un tonnelet contient assez de poisson pour nourrir une personne pendant deux semaines, même s'il ne faut pas oublier qu'accéder au fond du tonneau constitue généralement un exploit.

• Tord-boyaux
Cette eau-de-vie particulièrement infâme est fabriquée dans de nombreuses distilleries à travers l'Empire. Les gens n'en boivent que pour une seule raison : se retrouver ivres morts. Néanmoins, l'art de la distillation n'est pas chose aisée et les résultats sont souvent imprévisibles. Un tord-boyaux de qualité médiocre a 50% de chances de rendre à jamais le consommateur aveugle.

À la suite des récents affrontements contre les hordes du Chaos, des pillards sont tombés sur quelques barriques d'Orquamère. Pensant avoir trouvé de la bière, ils se sont dépêchés de les percer et de se servir. Bien que trois d'entre eux aient perdu la vue et qu'un autre n'y ait pas survécu, les rescapés disent avoir passé le meilleur moment de leur vie. Depuis lors, ils essayent d'en reproduire la recette. Jusqu'ici, leurs tentatives ont tué trois autres personnes, en ont aveuglé neuf de plus et ont laissé deux hommes dans le coma. Les quinze autres ont passé un moment heureux. De très bons résultats, aux dires des intéressés.

• Tourte
Qu'il s'agisse d'un plat à base de mouton ou d'un délice au bœuf et à la bière, la tourte est un met courant parmi toutes les classes sociales. Facile à transporter et savoureuse, la pâte permet de dissimuler la qualité et la fraîcheur du contenu, une aubaine pour tous les vendeurs halflings qu'on trouve dans les cités et dont la devise est «vite fait, bien fait et pas cher». Tout voyageur sera cependant bien inspiré de vérifier que son fournisseur est probe, car certaines tourtes vendues dans les cités de l'Empire ont d'étranges garnitures qui obligent les consommateurs à de nombreux passages aux lieux d'aisances pour calmer leur estomac.

• Vin (demi-litre)
La famille des vins comprend tous les breuvages obtenus par fermentation du raisin. Les vins des cités-états de Tilée et des Royaumes Estaliens sont plutôt des vins rouges, tandis que l'Empire a une préférence pour les crus plus doux et sucrés. Le vin est une boisson trop coûteuse pour être consommée seule. Quand les gens du peuple en boivent, ils le coupent à l'eau. Il existe de nombreux types de vins, des digestifs doux comme le porto ou le xérès, jusqu'aux variétés de vins rouges et blancs, plus ou moins doux.

Parmi les crus les plus fins du monde, on compte ceux qui sont issus de la vallée du Morceaux en Bretonnie. On s'arrache ces tonneaux et ces bouteilles (qualité exceptionnelle pour le prix) dans des contrées aussi lointaines que le Kislev. Cela ne veut pas dire que tous les vins de cette région sont des grands crus, ils ont aussi leur lot de vins calamiteux, mais plutôt que les vignes de cette terre orientale font de l'ombre à celles des voisins.

ÉCLAIRAGE

Quand tombe le soir et que sortent les horreurs de la nuit, les aventuriers en puissance doivent les traquer dans les ténèbres. Les héros avertis ont toujours de quoi s'éclairer. Chaque source de lumière éclaire une zone dont le rayon est mesuré en mètres (la distance en cases est indiquée entre parenthèses) et dans laquelle la vision est normale. La zone reste un peu sombre, mais suffisamment éclairée pour qu'on y voie nettement. Au-delà de ce rayon, la source lumineuse éclaire encore, mais juste assez pour que l'on aperçoive les objets de grande taille comme les barrières, les murs et les bâtiments. La colonne «Portée maximale» indique la distance limite à laquelle un personnage peut voir en utilisant cette source de lumière. Au-delà de la portée normale, un personnage ne peut voir que les bâtiments et les grands objets. La distance de détection correspond à la distance à laquelle la source de lumière est repérable dans le noir. La durée indique combien de temps la source de lumière éclaire avant de s'éteindre.

Exemple : *Jurgen, un ratier, rôde dans les ténèbres à la recherche d'un voleur qui a dérobé sa bourse. Il brandit une torche crépitante devant lui. la torche non traitée émet une vive lumière dans un rayon de 10 mètres (5 cases). Au-delà de la zone bien éclairée, il voit les bâtiments environnants et aperçoit une ruelle inquiétante située à 30 mètres (15 cases) de là. Finalement, les coupe-jarrets qui l'y attendent, et qui se sont servis du voleur pour l'attirer dans le piège, remarquent la lumière de la torche de Jurgen dès qu'il se trouve à une distance de 50 mètres (25 cases) de l'endroit où ils se cachent.*

TABLE 5-4: ÉCLAIRAGE

Source	Portée normale	Portée maximale	Distance de détection	Durée
Allumette	2(1)	6(3)	12 (6)	1 round
Bougie	6(3)	16(8)	26 (13)	2 heures
Feu de camp	16(8)	40 (20)	70 (35)	Variable
Lampe	6(3)	16(8)	26 (13)	4 heures
Lanterne	16(8)	40 (20)	70 (35)	4 heures
Torche (non traitée)	10(5)	30(15)	50 (25)	1 heure
Torche (traitée)	12(6)	36 (18)	56 (28)	4 heures
Vision nocturne	30(15)	30(15)	-	-

~ LES EFFETS DE L'ALCOOL ~

Dès que vous buvez de l'alcool pur, vous risquez l'ébriété. Si vous vous limitez à un nombre de verres égal à votre bonus d'Endurance, vous restez relativement sobre. Cependant, dès le verre suivant, vous devez commencer à faire des tests de Résistance à l'alcool (si vous ne disposez pas de cette compétence, vous faites un test d'Endurance avec un malus de -20%). La difficulté dépend de la boisson.

Si vous réussissez, l'alcool n'a pas d'effet sur vous. En cas d'échec, cependant, vous commencez à dévaler la pente traîtresse de l'ébriété. Chaque test de Résistance à l'alcool raté augmente la difficulté de vos tests de **CC**, **CT**, **d'Agilité** et **d'Intelligence**, ainsi que celle des prochains tests de Résistance à l'alcool d'un cran par test raté. Pour l'aie, la difficulté, qui est au début Assez facile devient Moyenne, puis Assez difficile, Difficile et finalement Très difficile. La difficulté indiquée s'ajoute à la difficulté normale des tests: certaines tâches sont tout simplement impossibles à accomplir pour un individu ivre.

• Ivre mort

Si vous ratez au moins quatre tests d'Endurance, vous êtes ivre mort. Par conséquent, vous devez dépenser une demi-action à chaque round pour garder vos esprits. Si vous choisissez de ne pas dépenser cette demi-action, lancez 1d100 sur la table suivante.

Les effets de l'alcool s'estompent après un nombre d'heures égal à 1d10 - votre bonus d'Endurance (minimum 1 heure). Si vous êtes ivre mort, les effets disparaissent après 1d10 (minimum 4) heures.

~ TEST DE RÉSISTANCE À L'ALCOOL ~

Boisson	Difficulté du test de Résistance à l'alcool
Alcool fort	Moyenne
Ale	Assez facile
Bière	Facile
Vin	Assez facile

~ ÉCHEC DES TESTS ~

Nombre de tests de Résistance à l'alcool ratés	Difficulté des tests de CC, CT, Ag et Int
1	Assez difficile
2	Difficile
3	Très difficile
4 ou plus	Ivre mort, voir ci-contre

~ IVRE MORT ~

1d100	Effet
01-30	**«J'ai bu qu'une chope ou deux, m'sieur l'garde»:** aucun effet, vous pouvez agir normalement, mais vous subissez un malus de -30% aux jets de **CC**, **CT**, **Ag** et **Int**.
31-40	**«Je me sens... bizarre»** : hésitant, vous ne pouvez vous déplacer qu'à la moitié de votre vitesse normale, et vous ne pouvez entreprendre aucune autre action.
41-50	«T'es **mon meilleur cropain, toi»:** désorienté, vous êtes vaguement conscient de ce qui se passe autour de vous et vous pouvez vous défendre et vous déplacer normalement, mais vous ne pouvez pas lancer de sort.
51-60	**« C'est mon halfling que tu r'gardes ? »** : hébété, vous agissez normalement, mais votre valeur d'Attaques est réduite de -1.
61-70	**«J'vous prends tous en même temps!»:** troublé mais déterminé, vous n'êtes pas bien sûr de comprendre ce qui se passe autour de vous et vous foncez dans le tas (ami ou ennemi, ce qui est le plus proche de vous) au hasard, verbalement si vous n'êtes pas en train de vous battre, ou avec une arme.
71-00	**«Dois... dormir...»:** vous vous évanouissez dans votre vomi pour 1d10 heures ou jusqu'à ce que quelqu'un vous réveille.

• Allumette

Il s'agit d'une tige en bois dont une extrémité est traitée chimiquement pour prendre feu quand on la frotte contre une surface rugueuse. Le degré de qualité des allumettes détermine les chances qu'elles ont de s'allumer: 25% (qualité médiocre), 50% (qualité moyenne) et 75% (bonne qualité). Les allumettes de qualité exceptionnelle s'allument toujours.

• Bois de chauffe

Utilisé pour faire les feux de camp, ce bois est traité de manière spéciale pour bien brûler. On peut en trouver en milieu sauvage à condition de réussir un test de Survie dont la difficulté dépend de la nature du terrain, à la discrétion du MJ. Dans ce cas, le bois n'est pas traité, ce qui réduit la portée du champ de vision à celle d'une torche traitée.

• Bougies (de suif ou de cire)

Les chandelles sont faites de suif (graisse animale) ou de cire d'abeille (ou de tout autre type de cire). Les bougies de suif brûlent par intermittence, avec une odeur âcre et désagréable. Les bougies de cire émettent une lueur plus vive et sont parfois parfumées (dans ce cas, le prix de vente est au moins triplé).

• Charbon de bois

Le charbon est une source efficace de chaleur répandue dans le Vieux Monde en raison de son coût raisonnable. Les familles peuvent ainsi réchauffer leurs maisons et leurs masures sans se ruiner. L'inconvénient principal du charbon est qu'il ne brûle pas proprement, des nuages de fumée noire souillant souvent le ciel qui domine les cités, les bourgs et les hameaux dans les périodes hivernales. Middenheim reste l'un des plus grands consommateurs de charbon de bois de tout l'Empire.

TABLE 5-5 : ÉCLAIRAGE

Éclairage	Prix	Enc	Disponibilité
Allumette	1 s	—	Assez courant
Bois de chauffe	2 pa	5	Très courant
Bougie de cire	6 pa	5	Assez courant
Bougie de suif	3 pa	5	Très courant
Charbon de bois	1 pa	10	Courant
Huile pour lampe	5 pa	5	Très courant
Lampe	5 pa	20	Très courant
Lampe-tempête	12 co	30	Inhabituel
Lanterne	5 co	20	Assez courant
Torche non traitée	5 s	5	Très courant
Torche traitée	10 s	5	Courant

• Huile pour lampe
Issue des baleines du nord, des animaux du continent et d'autres sources, l'huile sert à alimenter les lampes et lanternes. L'huile qu'on peut se procurer est vendue en petits flacons de céramique et permet à une lampe de brûler 4 heures durant. Il est possible de lancer de l'huile enflammée sur un adversaire, ce qui correspond à une attaque portée avec un engin incendiaire (cf. **Chapitre 4: Poudre et armes de guerre,** page 46).

•Lampe
Une lampe est un appareil des plus simples qui se résume souvent à un réservoir d'huile en cuivre ou en laiton. La lueur est produite quand la mèche qui trempe dans l'huile est allumée.

• Lanterne ou lampe-tempête
La lanterne est une sorte de lampe perfectionnée, plus robuste, équipée d'une plus grande mèche et produisant une lumière bien plus vive. Les lampes-tempêtes sont équipées de panneaux de verre qui protègent la flamme de la pluie et du vent. Ces objets nécessitent de l'huile pour lampe.

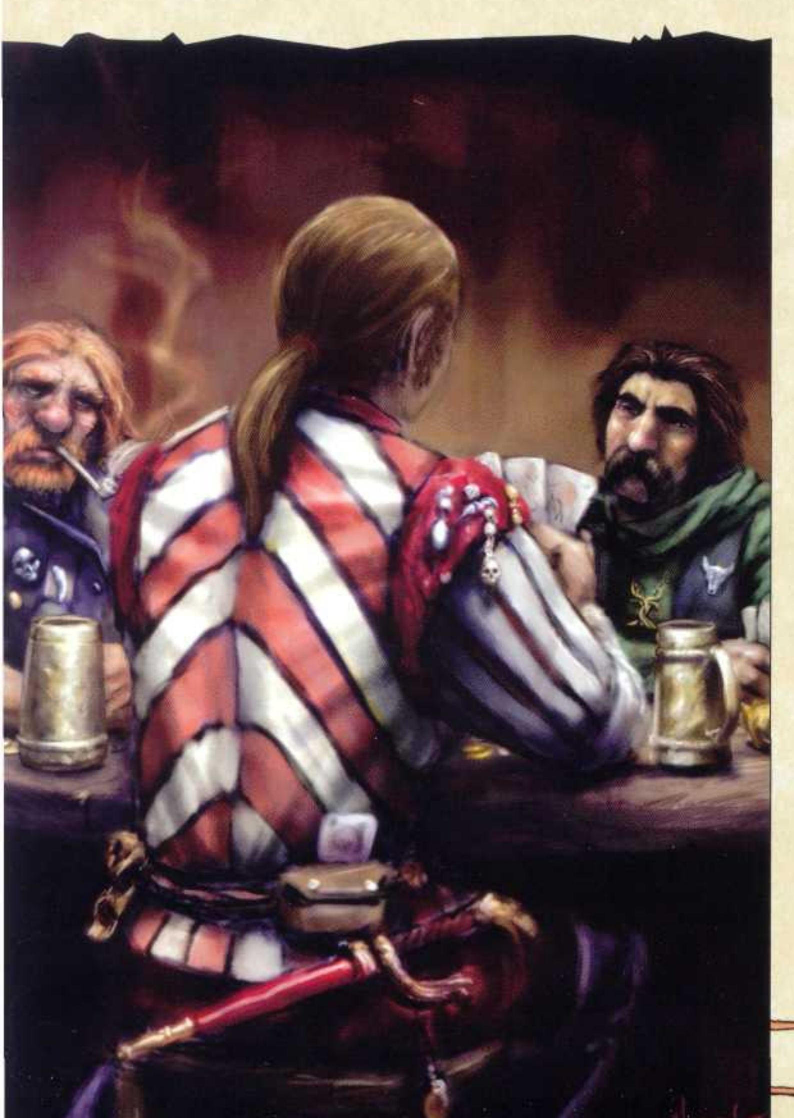
• Torche traitée ou non traitée
C'est un bâton dont une extrémité a été trempée dans le naphte ou emmaillotée de linges imbibés d'huile. Une torche peut servir d'arme improvisée. Une torche spécialement traitée brûle plus longtemps qu'une torche ordinaire, et de manière plus propre.

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Cette catégorie comprend un assortiment d'objets que la plupart des habitants du Vieux Monde sont susceptibles de posséder, des accessoires de base, comme une paillasse ou une brosse, aux meubles tels que les armoires ou les sommiers. Bien que rien ici ne soit aussi grisant qu'une épée flambant neuf, presque tous les objets décrits peuvent s'avérer utiles pour l'aventurier qui veut braver les dangers des contrées sauvages du Vieux Monde.

• Armoire
Meuble haut et fermé par des battants. Les différences de valeur dépendent du type de bois utilisé et du niveau de conception. Le pin est souvent moins coûteux que le merisier, le bois de rose ou même le chêne.

• Bâche
Une bâche est un carré de toile de 3 mètres de coté, doté d'œillets sur les bords pour pouvoir la ficeler. Des bâches plus grandes sont disponibles, l'unité de base restant de 3 mètres de côté.



• Bannière
Grande enseigne en lin, en laine ou en soie (selon la qualité de fabrication) présentant les couleurs et le symbole d'un Comte Électeur ou d'une maison. On peut également y trouver des devises, des symboles religieux et parfois d'autres décorations telles que des crânes, des aigles ou, pour illustrer le Chaos, des hommes crucifiés vivants. Les bannières sont fournies avec une hampe équipée d'une traverse pour les accrocher.

• Bibliothèque à livres ou à parchemins
Une bibliothèque est un meuble ouvert à étagères dans lequel on conserve des livres. Quand sa fonction est de stocker des parchemins, des emplacements spécialement conçus à cet effet sont présents (trous ou casiers).

•Billes
Les billes en verre constituent un parfait accessoire de jeu pour les enfants. Certaines sont multicolores ou renferment une volute colorée. Elles sont vendues par sac de 30, quantité suffisante pour remplir une case de 2 mètres de côté.

• Boîte d'amadou
Cette petite boîte contient des copeaux et d'autres objets inflammables. Elle est vendue avec un morceau de silex permettant de produire des étincelles. Une boîte contient assez d'amadou pour allumer six feux, mais on peut facilement la réapprovisionner tant qu'on a les ressources nécessaires à portée de main.

• Brosse ou peigne
La vanité est rare dans le Vieux Monde, mais ceux qui attachent de l'importance à leur apparence se munissent de brosses et de peignes. La plupart de ces objets sont en bois ou en os. Une qualité supérieure correspond généralement à un accessoire en argent, en ivoire ou quelque autre métal plaqué d'or.

• Bureau
Table en bois munie de tiroirs. Les bureaux de qualité supérieure sont en chêne massif et présentent généralement des serrures.

• Cadenas (qualité moyenne ou bonne)
Les serrures, cadenas et verrous du Vieux Monde sont énormes et lourds. Chacun est vendu avec deux clés. La difficulté des tests de Crochetage visant à les ouvrir augmente en fonction de la qualité. Les cadenas de bonne qualité s'accompagnent d'un test Assez difficile ou Difficile, tandis que les verrous de qualité exceptionnelle correspondent à un test Très difficile.

• Canapé
Ce meuble coûteux dispose de dossiers et d'accoudoirs rembourrés et de coussins. Peu de gens du peuple peuvent s'offrir cet objet de confort. Les modèles les plus chers ont parfois des tissus à motifs qui en renforcent la valeur esthétique.

• Chaise
Siège à trois ou quatre pieds à dossier. Les modèles de qualité supérieure présentent une sorte de coussin.

• Cloche
Cet accessoire de petite taille sert à jouer de la musique et à diverses autres fonctions. La plupart des cloches de cette taille ne sont rien de plus que des clochettes de vache, simples couvercles de métal munis d'une corde et d'une masselotte, qui émettent un son plat. Les cloches de qualité supérieure produisent un carillon agréable.

• Corde (au mètre)
Corde fine en fibres de chanvre tressées.

• Couchage portatif
Il s'agit d'un assortiment de couvertures et de fourrures que l'on peut déployer sur le sol. Du matériel de couchage de bonne qualité peut faire oublier qu'on se trouve à l'extérieur par temps froid, tandis qu'un matériel de qualité médiocre n'apporte presque aucun confort.

• Couverts en bois, en métal ou en argent
Cet ensemble de couverts comprend une cuillère, une fourchette et un petit couteau. La plupart des couverts sont en bois, bien qu'on en trouve en étain ou en argent pour quelques pièces de plus.

• Couverture
Ceux pour qui une cape souillée par le voyage ne suffit plus à protéger du froid peuvent se tourner vers une couverture. La plupart des couvertures consistent en un simple drap de lin ou de flanelle de fabrication domestique. Les couvertures de qualité supérieure sont faites de deux draps garnis de laine.

• Dés (os)
Les dés sont le passe-temps traditionnel des soldats et des prolétaires de tout l'Empire. Ces dés à six faces sont sculptés dans des os d'animaux ou dans du bois. Ils sont vendus par paires. Chaque face comporte un ensemble de points ou une rune. On peut se procurer des dés lestés ou pipés au double du prix indiqué.

• Échelle en bois ou de cordes
Cette robuste échelle en bois fait 3 mètres de long et présente 10 échelons. Les échelles de cordes sont plus faciles à transporter et préférées pour les longs trajets. Des échelles plus longues sont disponibles, leur prix augmentant de +50% par mètre supplémentaire.

• Grappin
Cet accessoire à trois ou quatre lourds crochets ressemble à une ancre. Conçu pour l'escalade, il peut également servir d'arme improvisée.

• Maquillage
Les trousses de maquillage sont très utilisées par l'aristocratie du Vieux Monde. Obtenu à partir de gras, de parfums et de teintures d'origine animale, le maquillage met en valeur la beauté naturelle. Les hommes, comme les femmes, en font usage. Le marché cosmétique est particulièrement florissant dans l'ouest.

• Matelas (de laine ou de plumes)
Un matelas n'est rien d'autre qu'un grand sac rempli de touffes de poils ou de laine ou, dans certains cas, de plumes. Les matelas de bonne qualité sont chers.

• Miroir (grand en métal ou petit en argent)
La plupart des miroirs ne sont que de grandes feuilles de métal poli, mais il en existe de petits en argent, très appréciés des commerçants et des seigneurs.

• Nécessaire de rasage
Ces accessoires se composent d'une sacoche en cuir contenant une lame de rasoir droite, un blaireau, un petit bloc de savon à mousser, une bande de cuir et un morceau de métal poli faisant office de miroir.

• Paquet de cartes
Ce paquet est composé de 78 cartes de tarot en vélin. Les paquets de qualité supérieure sont dotés d'illustrations peintes et fournies avec un étui de transport en bois ou une sacoche en étoffe. Un paquet consiste en quatre «couleurs», généralement des boucliers, des épées, des coupes et des massues allant de 1 à 10, chacune incluant un valet, un roi, une reine et un cavalier. On compte en plus 22 atouts, dont l'idiot, le maître, la chasseuse, la mer, l'Empereur, le prêtre, les amants, la guerre, la justice, le hiérophante, la roue du destin, la force, le corbeau, Môrr, la tempérance, les Puissances de la Corruption, la tour, l'étoile, Mannslieb, le soleil,Véréna et le monde. Ces atouts peuvent varier d'un paquet à l'autre, parfois à peine, d'autres fois plus franchement, certains illustrateurs n'hésitant pas à adapter leur travail selon les commandes. Les gens se contentent généralement de jouer avec ces cartes, mais certains, en particulier les bohémiens de Sylvanie, prétendent que les cartes ont le pouvoir de prédire l'avenir. Les jeux les plus en vogue font intervenir de l'argent, comme le faro, le whist et le gros cochon.

• Parfum ou eau de toilette
Entre la suie, les égouts et la foule de personnes qui ne se lavent jamais, toutes les villes sont accablées d'une puanteur insupportable. Par ailleurs, prendre un bain est un véritable luxe, si bien que la plupart des gens du commun sont imprégnés de crasse. Pour masquer leurs propres odeurs et la saleté environnante, les gens recourent aux parfums et à l'eau de toilette. Les plus simples sont obtenus à partir de pétales de rose et de fleurs sauvages, tandis que les essences les plus coûteuses sont importées du Cathay ou d'Arabie, comme le santal, l'aveline ou le jasmin.

TABLE 5-6 : ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Équipement personnel	Prix	Enc	Disponibilité
Armoire	50 co	800	Assez courant
Bâche	5 pa	20	Courant
Bannière	10 co	50	Courant
Bibliothèque à livres ou à parchemins	75 co	650	Inhabituel
Billes	1 pa	—	Assez courant
Boîte d'amadou	30 pa	5	Très courant
Brosse ou peigne	15 s	1	Très courant
Bureau	50 co	1 000	Inhabituel
Cadenas (bon)	30 co	5	Inhabituel
Cadenas (moyen)	1 co	5	Courant
Canapé	30 co	1 200	Inhabituel
Chaise	3 co	300	Courant
Cloche	25 pa	2	Courant
Corde (au mètre)	1 pa	3	Courant
Couchage portatif	15 co	20	Très courant
Couverts en argent	15 co	3	Inhabituel
Couverts en bois	5 pa	2	Très courant
Couverts en métal	3 co	4	Courant
Couverture	25 pa	10	Très courant
Dés en os pipés	12 pa	—	Inhabituel
Dés en os	6 pa	—	Très courant
Échelle de cordes	3 co	20	Assez courant
Échelle	10 pa	50	Courant
Grappin	4 co	20	Assez courant
Maquillage	10 pa	1	Courant
Matelas (laine)	8 co	400	Assez courant
Matelas (plumes)	12 co	350	Inhabituel
Miroir (grand en métal)	10 co	10	Rare
Miroir (petit en argent)	20 co	2	Très rare
Nécessaire de rasage	3 co	2	Assez courant
Paquet de cartes	1 co	1	Très courant
Parfum ou eau de toilette	1 co	—	Courant
Perche (au mètre)	1 pa	10	Très courant
Pinces à linge (douzaine)	1 pa	2	Courant
Savon	2 s	3	Courant
Sommier	8 co	1 600	Assez courant
Tabatière	2 co	1	Assez courant
Table	8 co	1 500	Courant
Tabouret	1 co	50	Assez courant
Tente (grande)	2 co	50	Assez courant
Tente (pavillon)	10 co	800	Assez courant
Tente (petite)	15 pa	20	Courant



• **Perche (au mètre)**
La canne est le plus fidèle compagnon de nombreux voyageurs. En chêne, en sorbier, en bouleau ou en noyer, ces tiges de bois sont fiables et traversent les années. S'il est possible de s'en servir au combat comme d'un bâton, chaque coup réussi a 50% de chances d'entraîner le bris de la canne ou perche.

• **Pinces à linge (douzaine)**
Ces petits accessoires en bois permettent de suspendre des vêtements ou des draps sur une corde.

• **Savon**
Bien des aventuriers dignes de ce nom l'affirment : il n'est parfois rien de plus utile qu'une bonne livre de savon. La plupart des savons disponibles dans le Vieux Monde sont obtenus à partir d'un mélange de graisses animales, de sable et de potasse. Des savons parfumés se vendent également, à un prix supérieur.

• **Sommier**
Ce cadre en bois permet de mettre une distance entre le matelas et le sol. Les sommiers de qualité supérieure sont en fer et sont parfois dotés de panneaux latéraux.

• **Tabatière**
Petit récipient métallique pour conserver le tabac à priser ou à fumer. En fonction de la qualité de fabrication, les tabatières peuvent être ornées de gemmes, faites de métaux précieux ou d'ivoire et incrustées de motifs.

• **Table**
La plupart des tables ne sont que des objets grossiers en bois, dotés de trois ou quatre pieds. Elles sont la plupart du temps plutôt bancales. Les tables de qualité supérieure sont robustes, faites de bois plus coûteux et agrémentées de décorations sophistiquées au niveau des pieds.

• **Tabouret**
Siège en bois sans dossier. Les tabourets de qualité supérieure sont rembourrés ou présentent des pieds décorés.

• **Tente (petite ou grande) ou pavillon**
Une tente est une sorte de bâche conçue pour servir d'abri en extérieur. Une petite tente suffit à abriter un homme. Des tentes plus vastes sont disponibles pour un prix doublé par occupant supplémentaire. Les tentes bon marché, de qualité médiocre, présentent des fuites, tandis que les tentes de qualité exceptionnelle sont parfaitement imperméables.

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Dans le Vieux Monde, les musiciens assurent une fonction importante. En tant qu'artistes, ils aident les gens à oublier leur misère et leur vie ingrate. En temps de guerre, ils donnent la mesure aux troupes et encouragent les soldats à se surpasser. Il existe bien plus d'instruments que ce qu'indique la **Table 5-7: instruments de musique,** mais ceux-ci sont les plus courants.

• **Clavecin**
Cet instrument à clavier relativement récent, précurseur du piano, est doté de cordes pincées par du cuir ou des plumes. Le son si particulier de cet instrument lui vaut une popularité grandissante, mais sa taille et son poids limitent son transport. Le maestro D'entelago d'Estalie est un virtuose du clavecin qui fait escale dans les grandes villes de l'Empire pour le plus grand plaisir de la noblesse.

• **Cor de cocher**
Instrument à vent de la taille d'un clairon, utilisé pour avertir en cas d'attaque d'un carrosse ou pour annoncer l'arrivée d'un attelage à l'approche d'une auberge de voyage. La grande majorité des cochers ne se séparent pas de cet instrument au son particulier. Un protocole complexe permet de s'en servir pour communiquer à distance.

• **Flûte à bec**
Petit tube percé de trous pour placer les doigts. L'embouchure abrite une anche qui vibre quand on souffle dans le tube. La tonalité varie en fonction du placement des doigts sur la flûte. Cet instrument est bon marché et très courant chez les ménestrels.

TABLE 5-7 : INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Instrument	Prix	Enc	Disponibilité
Clavecin	250 co	1 200	Rare
Cor de cocher	10 co	30	Assez courant
Flûte à bec	3 co	5	Assez courant
Harpe (petite)	20 co	10	Rare
Harpe de poche	8 pa	1	Assez courant
Luth	80 co	30	Inhabituel
Mandoline	23 co	15	Inhabituel
Sifflet	6 pa	—	Courant
Tambour	30 pa	50	Assez courant
Tambourin	1 co	5	Assez courant
Viole	25 co	30	Assez courant

• **Harpe (petite)**
Petit cadre en métal ou en bois avec des cordes métalliques ou en boyau tendues entre les branches de l'instrument. Les harpes produisent des sons agréables et sont très appréciées parmi les classes privilégiées, même si les tavernes et les auberges ne manquent pas de harpistes.

• **Harpe de poche**
Instrument de musique rectangulaire composé de petits tuyaux à anche que l'on fait vibrer par le souffle pour produire une mélodie. Les paysans, les bergers et les ouvriers jouent régulièrement de cet instrument que l'on peut considérer comme l'ancêtre de l'harmonica.

•**Luth**
Le luth est un instrument respecté. Un plectre permet de pincer les cordes pour produire des sons doux et mélodieux, agréables à l'oreille. Le luth permet d'accompagner une représentation vocale ou d'autres instruments légers, mais il permet également des prestations solistes parmi les plus appréciées.

• **Mandoline**
Sorte de luth à manche court, doté de huit cordes. Sa conception et ses possibilités sont plus avancées que l'ancestral luth, auquel se substitue désormais la mandoline dans les zones les plus civilisées.

• **Sifflet**
Instrument en bois de petite taille, doté d'une embouchure. Il abrite souvent une petite bille et produit un son strident quand on souffle dedans.

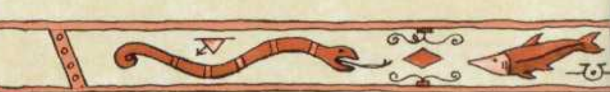
• **Tambour**
Utilisé sur les drakkars norses pour donner la cadence aux esclaves, par les tambours militaires et par les orques pour communiquer, cet instrument n'est rien de plus qu'une peau tendue sur un tonneau. La plupart des batteurs ne se servent que de leurs mains, mais on peut également utiliser des baguettes.

• **Tambourin**
Disque en bois creux sur lequel est tendue une peau d'animal et sont disposées des clochettes ou cymbales qui émettent un son à la moindre secousse.

• **Viole**
Instrument à cordes et à frettes, dont on joue avec un archet. On la place entre les jambes ou sur les genoux, la caisse de l'instrument vers le bas. De structure légère et dotée de cordes peu tendues, la viole produit une sonorité agréable. Cet instrument est particulièrement populaire en Bretonnie.







LECTURE ET ÉCRITURE

Rares sont les habitants du Vieux Monde qui savent écrire ou lire. Cet avantage est réservé aux érudits, aux prêtres et à la noblesse, la plupart des gens se contentant d'images et d'illustrations pour s'orienter en ville. En revanche, beaucoup sont capables de reconnaître les nombres. La plupart de ces accessoires sont donc inutiles pour la majorité des citoyens du Vieux Monde, pour lesquels un manuscrit relié n'a pas d'autre intérêt que de servir de support pour couper son pain ou pour poser sa pinte de bière.

• **Accessoires de calligraphie**
Cette boîte contient une fiole d'encre, plusieurs plumes d'oie, un petit couteau, du sable fin pour sécher l'encre et de quoi en refaire. Les accessoires de calligraphie de qualité exceptionnelle servent aux enlumineurs et ils renferment le nécessaire d'écriture détaillé ci-dessus, une série de pinceaux, des pigments et des produits à mélanger afin d'obtenir les couleurs nécessaires pour créer de magnifiques manuscrits.

• **Craie**
Si les bâtons de craie sont habituellement blancs, on peut se procurer des bâtons colorés pour un prix doublé.

• **Encres**
L'encre est vendue dans de petites fioles. Le prix indiqué correspond à de l'encre noire, mais d'autres couleurs sont disponibles à un prix supérieur. L'encre violette est la plus chère en raison de la rareté du colorant.

• **Fermoir à livre**
Ce petit loquet peut être adjoint à un ouvrage pour le prix indiqué. Il s'accompagne d'une clé. Forcer un tel verrou exige un **test de Force Assez difficile (—10%)** pour un fermoir de qualité moyenne, la difficulté augmentant à chaque niveau de qualité supérieur. Les fermoirs de qualité médiocre se brisent si l'on réussit un test de Force de difficulté Moyenne.

• **Fusain**
Morceau de charbon utilisé pour écrire, illustrer ou laisser un bref message sur un mur.

• **Livres**
Les livres existent depuis peu. Avant l'ère moderne de l'Empire, les personnes instruites écrivaient sur des parchemins qu'on rangeait dans d'immenses casiers dans lesquels on se retrouvait difficilement. Pour améliorer cette organisation, la reliure fit son apparition, en réaction aux grimoires des mages, de volumineux tomes de savoir magique. On transcrivit dans ces volumes le cours de l'histoire aussi bien que les textes sacrés. Les temples de Sigmar se consacrèrent à la préservation de la connaissance et nombreux furent ceux que l'on assigna à retranscrire le contenu des parchemins ou d'autres livres pour les compiler dans des recueils destinés à des collectionneurs. Ces livres étaient de véritables œuvres d'art, avec de superbes enluminures et une calligraphie à la fois élaborée et foisonnante. Mais ils étaient coûteux et peu pratiques. Lourds, reliés de cuir et de bois cousus à la main, ces volumes étaient particulièrement longs à concevoir.

Il y a cinq ans de cela, Gunthur Johans, de Middenheim, dévot de Sigmar dans une cité offerte à la cause d'Ulric, inventa et conçu une machine qu'il appela «imprimerie». L'invention consistait à graver des cubes de bois de lettres saillantes. Ces blocs étaient ensuite disposés pour former des mots, puis on les enduisait d'encre et la presse appliquait les rangées de lettres sur des feuilles de papier. L'imprimerie de Johan fut adaptée dans d'autres villes importantes, si bien que la plupart des presses sont aujourd'hui relativement efficaces, laissant les joies de l'enluminure d'antan aux sorciers et à leurs tomes de savoir ésotérique.

Bien que la production d'ouvrages enluminés ait bien chuté, ils restent des objets d'art précieux. De nombreux sorciers et autres amateurs de l'occulte voient les livres imprimés comme de pâles imitations qui n'ont rien de l'authenticité que connaissent les tomes des mages. La plupart des livres sont collés, ce qui réduit encore le coût de production, tout en les rendant beaucoup moins résistants que par le passé.

• **Nécessaire de cartographie**
Cet ensemble comprend tous les outils indispensables à la cartographie, c'est-à-dire des feuilles de vélin roulées, des règles de précision, des instruments de mesure, des mines, des compas et autres accessoires.

• **Papier** ou **parchemin**
Le papier se présente sous la forme de feuilles obtenues à partir de pâte de bois et de fibres végétales. Le parchemin, en revanche, est une matière issue de fines tranches de peau animale séchées. Le vélin, qui

TABLE 5-8 : ÉCRITURE ET LECTURE

Objet	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	10 co	5	Assez courant
Bâton de craie	2 pa	—	Courant
Bâton de fusain	1 pa	—	Courant
Encre de couleur	10 co	1	Inhabituel
Encre noire	5 co	1	Assez courant
Encre violette	50 co	1	Très rare
Fermoir	45 co	1	Très rare
Livre enluminé	350 co	50	Très rare
Livre, collé et imprimé	75 co	35	Très rare
Livre, relié et imprimé	100 co	35	Très rare
Nécessaire de cartographie	50 co	20	Rare
Papier (la feuille)	5 pa	—	Très rare
Parchemin (la feuille)	1 pa	—	Rare
Pinceau	2 co	—	Assez courant
Stylo encre	1 co	—	Inhabituel





coûte l'équivalent d'un parchemin de bonne qualité, est plus épais et peut être réutilisé si l'on en gratte la surface avec un rasoir. Le papier est importé du Cathay, tandis que le parchemin est une évolution des anciennes techniques qui consistaient à écrire sur des tablettes de cire avec un stylet.

• Pinceau
Les pinceaux existent dans toutes les tailles et toutes les formes, pour divers usages, comme repeindre une maison ou enluminer un manuscrit. La plupart des pinceaux sont en crin de cheval, mais les marchands d'Arabie ont importé des pinceaux en poil de chameau, plus résistants, réputés pour être bien supérieurs à ceux que produit l'Empire.

• Stylo encre
Évolution des plumes, utilisées depuis des siècles et encore aujourd'hui (moitié du prix indiqué), le stylo encre est une tige de bois dont une extrémité est fendue pour accueillir une pointe en cuivre qui trempe dans l'encre.

OUTILS

Tout travailleur qualifié a besoin d'outils spécifiques, composés d'accessoires et d'appareils plus ou moins courants dans le Vieux Monde. Les objets plus particuliers, comme l'attirail religieux, sont traités dans le **Chapitre 6 : Équipement spécial.**

• Accessoires de déguisement
Cette petite boîte contient une palette de maquillage et de teintures, et parfois de faux nez ou autres accessoires permettant de dissimuler les traits. Quand vous utilisez des accessoires de déguisement de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle, vous bénéficiez d'un bonus de +5% aux tests de Déguisement.

• Aiguille à coudre
Les aiguilles à coudre sont de petites pointes métalliques très fines, dotées d'un œillet à une extrémité pour passer le fil. Comme les clous, on peut en charger un tromblon.

• Appeau
Ces petits objets de bois varient de structure, en fonction du type d'animal pour lequel ils sont destinés. Il peut s'agir de petits instruments à vent imitant un croassement ou de boîtes en bois que l'on gratte à l'aide d'une tige spéciale. Ces appeaux fournissent de quoi tromper les animaux, mais encore faut-il savoir s'en servir. Un appeau de qualité médiocre a 50% de chances de réduire d'un cran la difficulté des tests de Survie intervenant dans le cadre de la chasse. Les appeaux de qualité moyenne le font 75% du temps, alors que ce bénéfice est systématique avec les appeaux de bonne qualité et ceux de qualité exceptionnelle, qui réduisent quant à eux la difficulté de deux crans.

Exemple : *Jehan part chasser le canard. Le MJ estime que cette entreprise, au vu de la zone de chasse concernée, correspond à un test de Survie Assez difficile (-10%). Johan se sert d'un appeau de qualité moyenne. Le joueur jette les dés pour voir si l'appeau lui facilite la tâche, ce qui est le cas, puis il effectue le test de Survie, dont la difficulté est désormais Moyenne (+0%), et non plus Assez difficile.*

• Assortiment de limes
Cette trousse en cuir graissé contient plusieurs limes, qui vont des plus épaisses et abrasives aux plus fines. Cet accessoire peut servir à découper des menottes, des barres ou un cadenas. Il faut généralement limer pendant 4 minutes pour ronger 1 cm de métal, le bois se désagrégeant dix fois plus vite.

• Balance
Les balances des commerçants permettent de peser les objets pour en déterminer la valeur exacte. La précision d'une balance découle directement de sa qualité de fabrication.

• Binette
Outil de fermier dont on se sert pour arracher l'herbe et retourner la terre. La binette peut servir d'arme improvisée.

• Boulier
Cet appareil, qui permet de faire des calculs arithmétiques, est composé d'un cadre muni de tiges où coulissent des boules, des perles ou des disques de métal (selon la qualité de l'objet). Apporté dans le Vieux Monde par les négociants cathayens, son usage est désormais répandu chez les marchands.

• Brouette
Accessoire très utile pour les fermiers et les fossoyeurs, la brouette n'est rien de plus qu'une planche reposant sur un cadre muni de roues. La qualité de l'objet reflète d'éventuelles améliorations de sa structure et le poids que la brouette est capable de supporter.

• Cale en bois
Ce petit bloc de bois permet de forcer une porte ou de maintenir un chariot à l'arrêt.

• Cartes géographiques
Ces cartes fournissent les principaux repères géographiques et les distances relatives au voyageur. Leur précision dépend de leur qualité. Les elfes, dont les talents de cartographes restent sans égaux, produisent de loin les meilleures cartes.

• Chaîne (au mètre)
Ce lourd assemblage de maillons se vend au mètre. La qualité reflète la résistance de la chaîne. Une chaîne d'un mètre peut servir d'arme improvisée.

• Chandelle horaire
Objet courant et souvent bon marché pour estimer l'écoulement du temps, la chandelle horaire est graduée. Ces bougies se consument en l'espace de quatre heures et leur précision dépend directement de la qualité.

• Charrue
Lourd soc tranchant utilisé par les fermiers pour retourner la terre avant de la cultiver. Trop lourde pour être soulevée ou maniée par un seul homme, les fermiers recourent à des bœufs ou des chevaux pour tirer la charrue à travers champ. Cet accessoire est très cher, la plupart des fermiers utilisant la même charrue tout au long de leur vie.

• Cire à cacheter
Se présente sous forme de cube de cire d'abeille. Quand on la tient près d'une flamme, elle fond. On s'en sert pour sceller un récipient, pour cacheter un parchemin ou une missive, ou pour apposer un sceau personnel ou familial. On trouve cet accessoire à travers tout le Vieux Monde.

• Clous
Ces petites pointes ne sont rien de plus que des fragments de fer taillés. On peut en charger un tromblon.

•Coin
Matrice en acier pour la frappe des pièces de monnaie. Protégées de près par les représentants officiels des grandes villes, ces matrices ne peuvent s'acheter qu'au marché noir.

• Colle
Cet adhésif gluant est obtenu à partir des sabots et des tendons des animaux. Les colles de qualité supérieure, comme le Super Adhésif de Markles que l'on trouve à Nuln, permettent de fixer jusqu'à 10 kilos.

• Enclume
Essentielle au métier de forgeron, l'enclume est un lourd bloc de métal qui offre une surface pour marteler et dispose d'une «corne» d'un côté pour pouvoir façonner les objets métalliques. Ces accessoires sont horriblement chers, mais heureusement, les forgerons utilisent normalement la même tout au long de leur carrière. Les nains des Montagnes du Bord du Monde utilisent parfois des enclumes en gromril.

•Faux
Outil agricole imposant, utilisé pour couper le blé et autres céréales. La faux peut servir d'arme improvisée spéciale, à condition de la manier à deux mains.

• Fer à **marquer**
Barre métallique soudée à une pièce en métal en forme de symbole ou de rune. Les fers à marquer servent à apposer un signe permettant d'identifier le propriétaire sur le bétail. Un fer à marquer peut servir d'arme improvisée quelle que soit sa température, sachant qu'il inflige en plus 1 point de Blessures de feu à la victime quand il est chauffé à blanc.

• Ficelle
Il est toujours bon d'avoir un rouleau de ficelle sous la main, quelle que soit votre occupation. La résistance de la ficelle, vendue en rouleaux d'environ 20 mètres, est déterminée par sa qualité.

• Filet de pêche
Les pêcheurs du monde entier se servent de ces vastes filets pour attraper le poisson en masse. Ils sont généralement trop grands pour être utiles au corps à corps, mais vu qu'ils ont les mêmes propriétés qu'un filet normal, on peut les laisser tomber d'une hauteur pour enchevêtrer des adversaires.

• Forge
La forge n'est pas un accessoire que l'on achète pour transporter avec soi. Il s'agit d'une structure permanente qui comprend tout ce dont le forgeron a besoin pour façonner des objets en métal. Une forge de bonne qualité confère un bonus de +5% aux tests de Métier appropriés, bonus qui s'élève à +10% pour les forges de qualité exceptionnelle, tandis qu'une forge de qualité médiocre impose un malus de -10%.

• Fourche
Les fermiers se servent de la fourche pour manier le foin. Elle peut servir d'arme improvisée.

• Hameçon et ligne de pêche
Crochet recourbé et affûté, noué à 3 mètres de cordelette.

• Lingot de métal
Il s'agit d'une barre de métal (le prix est indiqué pour un lingot de fer) dont la qualité reflète la pureté. Les autres types de métal (argent, cuivre, etc.) ont un prix supérieur. Un lingot de métal peut servir d'arme improvisée.

TABLE 5-9 : OUTILS

Outil	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de déguisement	5 co	10	Inhabituel
Aiguilles à coudre (par 5)	8 pa	—	Très courant
Appeau	25 pa	—	Courant
Assortiment de limes	6 co	5	Assez courant
Balance	20 co	75	Inhabituel
Binette	2 co	10	Très courant
Boulier	10 co	5	Rare
Brouette	10 co	70	Courant
Cale en bois	8 s	2	Très courant
Carte géographique	25 co	5	Rare
Chaîne (au mètre)	30 pa	5	Rare
Chandelle horaire	12 pa	2	Assez courant
Charrue	10 co	150	Courant
Cire à cacheter	1 co	1	Courant
Clous (par 10)	1 s	—	Très courant
Coin	10 co	5	Rare
Colle	1 co	1	Courant
Enclume	65 co	300	Rare
Faux	5 co	20	Courant
Fer à marquer	5 co	10	Courant
Ficelle (rouleau)	8 s	—	Banal
Filet de pêche	18 pa	30	Très courant
Forge	1 200 co	5 000	Assez courant
Fourche	1 co	10	Très courant
Hameçon et ligne de pêche	3 pa	2	Courant
Lingot de métal	25 pa	20	Assez courant
Longue-vue	100 co	5	Rare
Loupe	75 co	5	Très Rare
Marteau	2 co	5	Courant
Masse	1 co	40	Courant
Mèche	1 pa	—	Inhabituel
Menottes	5 co	20	Assez courant
Nécessaire d'ébéniste	8 co	5	Courant
Outils d'artisan (autre)	50 co	50	Assez courant
Outils d'artisan (forgeron)	50 co	300	Rare
Outils d'artisan (graveur)	50 co	20	Rare
Outils d'artisan (maître-artisan)	50 co	40	Rare
Outils d'artisan (médecin)	50 co	50	Rare
Outils d'artisan (navigateur)	50 co	20	Rare
Outils de boucher	13 co	20	Courant
Outils de crochetage	10 co	20	Assez courant
Pelle	25 pa	20	Courant
Pied-de-biche	10 pa	10	Courant
Piège à loup (grand)	4 co	40	Assez courant
Piège à loup	2 co	20	Courant
Pierre à aiguiser	1 co	1	Courant
Pilon et mortier	4 co	50	Courant
Piolet d'escalade	2 co	10	Inhabituel
Piolet de mineur	25 pa	20	Assez courant
Poinçon	2 pa	2	Courant
Pointe	5 pa	5	Courant
Sablier	5 co	5	Rare
Scie à bois	7 co	10	Courant
Scie à métaux	5 co	5	Courant
Soufflet	6 co	10	Courant

• Longue-vue
Cet instrument est une merveille de la technologie moderne, permettant à l'utilisateur de grossir visuellement les objets et les sites jusqu'à 5 fois. Toujours assez coûteuses en raison de leurs lentilles polies et de leur conception de précision, les longues-vues sont désormais utilisées par les officiers pour observer les mouvements des troupes sur le champ de bataille. Les astronomes y recourent encore plus régulièrement. Chaque degré de qualité au-dessus de moyenne augmente ce grossissement de 5 fois supplémentaires. Ces objets n'existent pas en qualité médiocre.



•Loupe
Cette lentille polie, enchâssée dans une monture en métal, permet de grossir les objets. Les loupes de qualité médiocre grossissent deux fois, tandis que celles de qualité moyenne grossissent trois fois. L'agrandissement des loupes de bonne qualité est de quatre fois et celui des loupes de qualité exceptionnelle de cinq fois.

• Marteau
Outil contondant qui peut servir d'arme improvisée.

• Masse
Lourd marteau à long manche et à large tête métallique. La masse peut servir d'arme improvisée, à condition de la manier à deux mains.

• Mèche
Fine corde de tissu tendre dont on se sert pour amorcer les bombes et les engins incendiaires. Une mèche de qualité médiocre a 50% de chances de s'éteindre trop tôt. La durée des mèches se décline par multiples de 10 secondes.

• Menottes
Ces deux fers pesants se referment sur les poignets du sujet. Comme ils ne sont pas ajustables, ils ne s'adapteront peut-être pas aux poignets de grandes créatures ou seront à l'inverse trop lâches pour des individus de petite taille. Les menottes sont fournies avec une seule clef. Il est plus difficile de s'extraire des modèles de qualité supérieure, à l'appréciation du MJ.

• Nécessaire d'ébéniste
Ce nécessaire est utilisé pour travailler le bois. Il est composé de poinçons, de ciseaux à bois affûtés et de papier de verre.

• Outils d'artisan
Ce terme recouvre différents groupes d'outils, depuis les outils d'ingénieur (comprenant des pinces, une scie, un marteau, des clous, etc.) jusqu'aux instruments de navigateur (sextant, cartes et plans), en passant par les accessoires d'apothicaire (pilon et mortier, petit couteau et récipients).Tous les outils indispensables à l'exercice d'un métier appartiennent à cette catégorie.

• Outils de boucher
Ces accessoires permettent de découper la viande. Ils comprennent un couteau de boucher, des couteaux plus précis, un marteau et une scie pour les os.

• Outils de crochetage
Il s'agit d'un petit portefeuille rempli de limes, de tournevis et de fils de fer. Pour effectuer un test de Crochetage, vous devez impérativement disposer d'outils de ce type. Les outils de crochetage de qualité exceptionnelle confèrent un bonus de +5% aux tests de Crochetage.

•Pelle
Outil simple composé d'un long manche et d'une plaque en métal ou en bois en guise de tête. La pelle peut servir d'arme improvisée.

• Pied-de-biche
Il s'agit d'une courte barre de métal à bout aplati et recourbé servant à forcer les battants verrouillés. Quand on l'utilise pour ouvrir les portes, les coffres ou autres, elle confère un bonus de +5% au test de Force. Un pied-de-biche peut servir d'arme improvisée.

• Piège à loup (normal ou grand)
Dispositif, petit ou grand, conçu pour attraper des animaux. La plupart de ces pièges se composent de mâchoires métalliques articulées, qui se referment violemment quand une pression est appliquée sur une plaque reliée par une chaînette. On les attache à un arbre ou à un piquet planté dans le sol. Un piège à loup normal peut attraper et garder prisonniers des animaux tant que leur taille n'excède pas celle d'un loup, tandis qu'un modèle grand format permet de retenir un ours. Les braconniers de tout le Vieux Monde se servent de ces accessoires et trop de promeneurs ont perdu un pied entre les dents d'un de ces pièges cachés sous les feuilles.

Pour attraper un animal, le braconnier doit poser le piège sur une piste de gibier et réussir un test de Survie dont la difficulté est décidée par le MJ. Le degré de réussite définit les chances que le piège attrape chaque jour une créature. Pour chaque degré de réussite (tranche de 10% au-delà du résultat demandé), il y a 20% de chances qu'un animal se présente et déclenche le piège. C'est bien entendu au MJ de déterminer le type d'animal piégé, qui peut aussi bien être un lapin, qu'un ours ou un ogre furieux.

Ces pièges sont également dangereux pour les gens. Si le piège à loup est dissimulé, toute cible potentielle peut tenter un test de Perception opposé au résultat du test de Survie de celui qui a posé le piège. Si le promeneur remporte le test, il remarque le piège avant de mettre ses pieds en danger. En cas d'échec, il marche dans le piège, le déclenche et les mâchoires se referment sur son pied.

Un piège à loup normal équivaut à une arme dont la valeur de dégâts est de 1. Un grand piège à loup correspond à une valeur de dégâts de 3. Les points de Blessures infligés par ces pièges passent outre l'armure, mais pas l'Endurance.

• Pierre à aiguiser
Disponible selon plusieurs niveaux de dureté, la pierre à aiguiser permet d'affûter les lames. La plupart sont obtenues à partir de roche extraite des Montagnes du Bord du Monde ou, moins souvent, des Monts du Milieu.

• Pilon et mortier
Ces accessoires servent à moudre de la matière pour en faire de la poudre ou de la pâte. Ils sont souvent en bois, mais les meilleurs modèles sont en pierre ou en marbre.

• Piolet d'escalade
Petit piolet facilitant l'escalade, il peut servir d'arme improvisée.

• Piolet de mineur
Ce piolet plus imposant comporte une lourde pointe d'un côté et une sorte de marteau de l'autre. Il peut servir d'arme improvisée.

• Poinçon
Petite pointe munie d'une poignée utilisée pour travailler le cuir. Les poinçons peuvent servir d'armes improvisées.

• Pointe
Utiles pour escalader, clouer des portes ou percer la poitrine des vampires, les pointes sont des outils utiles pour l'aventurier. Le prix indiqué correspond à une pointe. Quand la pointe est en bois, on parle de pieu, qui ne coûte que 5 s l'unité. Un pieu taillé à la main est plus efficace sur les individus que sur la pierre.

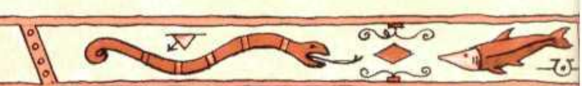
• Sablier
Objet célèbre, non pas pour sa capacité à compter le temps, mais pour ce qu'il représente pour les citoyens de l'Empire depuis 2015 et la bataille du donjon d'Elstwater (cf. **Chapitre 2 : Armures du Vieux Monde,** page 24), le sablier est un symbole important pour les habitants du Vieux Monde. Un sablier de qualité moyenne contient suffisamment de sable pour s'écouler en 4 heures (8 pour un objet de bonne qualité et 16 pour un objet de qualité exceptionnelle).

• Scie à bois
Ces scies existent en multiples tailles, de la petite scie égoïne aux lourdes scies que l'on manie à deux pour couper les arbres. Les scies à bois ne peuvent servir d'armes improvisées, mais elles peuvent couper les membres de prisonniers attachés.

• Scie à métaux
Cette petite scie à dents fines est capable de couper le métal, le bois dur et les os avec une rapidité surprenante. Cet accessoire peut scier une épaisseur d'un pouce (2,5 cm) de métal en 5 minutes, de bois en 5 rounds et d'os en 3 rounds. Réduisez la durée d'une unité par niveau de qualité supérieure à moyenne. Les temps de coupe sont en revanche doublés pour les scies de qualité médiocre.

• Soufflet
Accessoire utilisé pour attiser les flammes, composé d'un bec rattaché à deux tablettes reliées par une grosse vessie. Quand on écarte les tablettes, la membrane se remplit d'air, tandis qu'elle se vide par le bec quand on les serre l'une contre l'autre, ce qui produit un afflux d'air sur les flammes.








ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Quand l'alchimiste a dit qu'il avait besoin d'bouse de manticore pour faire le poison, y m'ont tous regardé. J'leur ai dit que j'en avais fini avec c'te vie là, mais au bout du compte, c'est 'Heinrich le crado' qu'a fait tout l'boulot.

—Heinrich, ratier d'Altdorf

Chapitre VI



La catégorie des équipements spéciaux comprend tout un éventail d'articles insolites qui présentent un intérêt certain pour une petite partie de la population du Vieux Monde. Ils sont généralement rares ou au moins inhabituels. On y trouve l'attirail des divers groupes religieux, toutes sortes de prothèses, les herbes, les poisons et les drogues, les porte-bonheur et quantité de babioles semblables et tout aussi bizarres. Au bon vouloir du MJ, ces objets peuvent se décliner sous différents niveaux de qualité.

POTIONS, PANACÉES ET BOUILLONS

Ces breuvages sont des mixtures qui produisent toutes sortes d'effets étranges. Il n'est pas nécessaire de pratiquer la magie pour les confectionner. Un apothicaire peut les préparer en mélangeant composants chimiques et végétaux. Pour fabriquer ces potions, vous devez posséder des outils d'artisan (apothicaire), consacrer 1d10 heures de travail à chaque potion, réussir un test de Métier (apothicaire) assorti de la difficulté indiquée entre parenthèses et dépenser la moitié du prix indiqué pour l'acquisition des matières premières.

Baiser de la courtisane (Inhabituel)

Le baiser de la courtisane, une boisson très prisée à Altdorf, est une infusion d'excellente eau-de-vie et de substances narcotiques. Elle accroît la confiance en lui-même de l'utilisateur, ainsi que ses talents naturels en lui donnant plus de charme et d'esprit, mais son intellect s'en trouve amoindri à mesure que ses instincts pour le plaisir augmentent. Ceux qui utilisent cette potion bénéficient d'un bonus de +5% aux tests de Charisme mais souffrent d'un malus de -10% aux tests d'Intelligence. Il est facile de reconnaître les courtisans de l'Empereur qui se trouvent sous l'influence de cette boisson à leur teint empourpré et à leurs yeux larmoyants.

Bière de Bugman XXXXXX (Difficile)

Cette bière fut d'abord brassée par Josef Bugman puis distribuée dans toutes les principales villes du Vieux Monde. Une chope bien mousseuse de cette boisson renforce la détermination d'un personnage et l'immunise contre la peur pendant 1d10 heures. Toutefois, la bière de Bugman est extrêmement forte, si bien qu'elle compte pour quatre verres d'alcool et impose de réussir un **test de Résistance à l'alcool Difficile (-20%)** sous peine de tomber ivre mort.

Courage en bouteille (Assez difficile)

Il s'agit là d'alcool de grain pur, relevé d'une pincée de plantes aromatiques et médicinales. Le courage en bouteille est une méthode assez aléatoire pour conserver son sang-froid face aux terrifiantes créatures qui grouillent dans les recoins obscurs du Vieux Monde. Le buveur bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale effectués pour résister à la peur. Il lui faut toutefois réussir un **test d'Endurance Très difficile (-30%)** sous peine de s'effondrer, ivre mort (cf. **Chapitre 5 : Équipement général** pour plus de précisions sur les effets de l'alcool). Même si le sujet réussit son test, il subit tout de même un malus de -10% aux tests d'Agilité et d'Intelligence pendant 1d10 x 10 minutes.

Don de Greta (Difficile)

À l'inhalation, les vapeurs de cette curieuse mixture d'aromates et de produits chimiques accentuent temporairement la clairvoyance d'une personne, ce qui se traduit par un bonus de +5% aux tests d'Intelligence pendant 1d10 rounds.

Élixirs merveilleux de Hanuna Melchine *(ils soignent tout ce qui vous chagrine)* (Assez facile)

Ce genre de remède miracle générique porte bien des appellations, mais les potions de Mamma Melchine sont les plus connues. Elles s'attribuent toujours de remarquables vertus propres à chasser les esprits maléfiques, à rétablir la circulation des humeurs et à faire disparaître les rougeurs inconvenantes, ce qui les rend très populaires auprès des gens du peuple qui peuvent se les offrir. Toutefois, on ne peut pas s'y fier et elles provoquent toujours des résultats inattendus. Lorsqu'un personnage boit l'une de ces potions, lancez les dés et reportez-vous à la **Table 6-1** pour en déterminer les effets.

Essence du Chaos (Très difficile)

Ce breuvage amer est tellement immonde que celui qui l'absorbe reçoit 1 point de Blessures, indépendamment de son BE. Distillée à partir du cerveau d'un homme-bête, l'essence du Chaos emplit l'esprit de ceux qui la consomment d'effroyables visions de carnage et de mort, ce qui leur impose également 1 point de Folie. Mais elle a pour effet secondaire de doter le buveur d'une étrange affinité avec les vents de magie. Celui-ci bénéficie d'un bonus de +5% aux tests de Sens de la magie, ainsi que d'un bonus de +1 aux jets d'incantation pour tous les sorts qu'il désire lancer. Ces bonus sont actifs pendant





TABLE 6-1 : LES ÉLIXIRS MERVEILLEUX DE MAMMA MELCHINE SOIGNENT TOUT CE QUI VOUS CHAGRINE

Jet	Produit obtenu
01	**Aaargh... Poison!** Le buveur doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de son BE.
02-10	**Mes cheveux! Mes beaux cheveux!** Le buveur perd tous ses cheveux et les petits vaisseaux sanguins de son visage éclatent par douzaines. L'élixir n'a pas d'autres effets.
11-20	**Oh la la, je ne me sens pas très...** Le sujet se met à vomir bruyamment et rend tripes et boyaux pendant 1d10 x 4 minutes. Après quoi il est épuisé et subit un malus de -20% à tous les tests pendant 1d10 heures.
21-25	**Je vais tous vous tuer!** Le buveur entre dans une crise de démence comme s'il était doté du talent Frénésie. La crise dure 1d10 rounds.
26-35	**Par les saintes mamelles du grand Sigmar, qu'est ce que c'est que ça ?! ?** Le personnage a la vision d'un insecte géant, d'un seigneur démon ou de tout autre monstre fantasmagorique. Il laisse tomber tout ce qu'il avait en mains et se met à courir en cercles pendant un nombre de rounds égal à 10 - son BE. À la fin de cet épisode, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de recevoir 1 point de Folie.
36-40	**Je vous prie de m'excuser.** La potion n'a aucun effet, à l'exception d'une pétaradante crise de gaz.
41-50	**Beurk.** La décoction n'a aucun effet mais laisse un goût vraiment épouvantable en bouche.
51-55	**Soupir.** Le buveur ressent une douce sensation de chaleur, mais la préparation n'a aucun autre effet.
56-65	**Je crois que je me sens mieux.** Le remède confère un bonus de +5% aux tests d'Endurance destinés à résister à la maladie.
66-70	**Mmm, j'en prendrais bien un autre.** L'élixir soigne 1 point de Blessures, mais le buveur doit en boire une nouvelle dose ou subir un malus de -5% à tous les tests jusqu'à ce qu'il l'ait fait ou pendant 1d10 heures.
71-80	**En pleine forme.** Le médicament fonctionne comme une potion de soins (cf. description).
81-85	**Je me sens invincible** ! Le breuvage emplit celui qui le boit d'un sentiment de courage exagéré. Il bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Force Mentale destinés à résister à la peur pour une période de 1d10 heures.
86-95	**Sors de ce ventre!** L'élixir fait automatiquement disparaître toute maladie et tout poison affectant le sujet. Si celui-ci est à la fois porteur d'une maladie et d'un poison, le personnage subit 1 point de Blessures sans tenir compte de son BE et relance les dés. Plusieurs jets de dés donnant les mêmes résultats sont cumulatifs.
96-99	**Je n'ai pas l'impression que ça marche.** Lancez les dés deux fois de plus. Plusieurs jets de dés donnant les mêmes résultats sont cumulatifs.
100	**Oh oh...** Lancez les dés trois fois de plus, en ignorant les résultats supérieurs ou égaux à 96. Plusieurs jets de dés donnant les mêmes résultats sont cumulatifs.

un nombre de minutes égal à la caractéristique de Magie du personnage.

Feyeyès (Moyenne)

À l'origine, il s'agit d'un philtre élaboré par les alchimistes elfes dans les profondeurs mystérieuses d'Athel Loren. C'est par des moyens illicites que la recette en est venue à se répandre dans le Vieux Monde. Selon certains, il paraîtrait même qu'un sorcier elfe a été assassiné pour l'obtenir. Parfois utilisé par les gardes et les guetteurs qui doivent veiller toute la nuit, le feyeyès accorde un bonus de +5% aux tests de Perception pour une durée de 1d10 heures. Toutefois, le buveur ne peut dormir tant que persistent les effets de la potion.

TABLE 6-2 : POTIONS, PANACÉES ET BOUILLONS

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Baiser de la courtisane	25 co	—	Très rare
Bière de Bugman XXXXXX	50 co	5	Très rare
Courage en bouteille	10 co	—	Inhabituel
Don de Greta	30 co	—	Très rare
Élixir de Mamma Melchine	18 pa	—	Courant
Essence du Chaos	225 co	—	Très rare
Feyeyès	25 pa	—	Inhabituel
Lait du Moot	50 co	—	Inhabituel
Nectar apaisant d'Esméralda	300 co	—	Très rare
Panacée	11 co	—	Courant
Potion de soins	5 co	—	Assez courant

Lait du Moot (Assez difficile)

Cette épaisse substance laiteuse possède un goût horrible et laisse un dépôt blanchâtre et granuleux sur la langue. Passé un délai de 1d10 rounds après l'ingestion, son bénéficiaire se sent soudain doué de réflexes plus vifs et d'un bien meilleur équilibre, ce qui se traduit par un bonus de +5% aux tests d'Agilité. Il y a cependant un effet secondaire : ce lait engourdit la détermination et entrave les capacités de réflexion. Il impose un malus de -10% aux tests de Force Mentale. Les effets du lait du Moot durent 3d10 rounds.

Nectar apaisant d'Esméralda (Assez difficile)

Il s'agit d'un fluide d'une belle couleur bleu vif, présenté dans un petit gobelet. Administré à un individu souffrant de folie, ce philtre lui rend une partie de sa lucidité en diminuant ses points de Folie de moitié pendant 1d10 minutes. Lorsque les effets du nectar prennent fin, la folie du malade reprend ses droits. Celui-ci doit alors effectuer un **test de Force mentale Assez difficile (-10%).** S'il échoue, il reçoit 1 point de Folie supplémentaire lorsque son esprit fragile sombre de nouveau dans les profondeurs de la démence.

Panacée (Assez difficile)

La peste est un fléau très répandu dans le Vieux Monde et, faute de moyens pour la combattre convenablement, elle se répand très rapidement, propagée par les marchands et tous les autres voyageurs. Mais il y a pire : on rejette souvent la responsabilité de ses soudaines poussées au cœur des villes sur les légendaires skavens, particulièrement en Tilée. Pour lutter contre ces affections, les médecins utilisent des sangsues et enferment les malades dans leurs chambres où ils font brûler des feux ronflants dans le but de leur faire transpirer les humeurs malignes. Puis, ils répandent de la chaux dans les rues et font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher la contamination. Certains d'entre eux recourent aux anciennes traditions et préparent des panacées à base de mixtures d'herbes et d'autres éléments spécifiquement choisis afin de combattre certains maux. Malheureusement, ces potions sont rarement efficaces.

Chaque panacée doit être confectionnée sur mesure pour celui à qui elle est destinée de manière à contrer sa maladie comme il faut. La fabrication d'une panacée exige des outils d'artisan (apothicaire), des ingrédients pour une valeur de 2d10 co et un laps de temps de 1d10 heures. Sur la réussite d'un **test de Métier (apothicaire) Très difficile (-30%),** la potion fait effet et élimine la maladie. Si le test est manqué, la mixture a tourné et elle est potentiellement dangereuse. Le MJ doit alors effectuer un jet de dés et consulter la **Table 6-3 : remèdes de charlatan** pour déterminer son effet sur celui qui l'absorbe. Le fabricant de la potion est toujours convaincu qu'il a réussi sa préparation, sauf si la table dit le contraire.

TABLE 6-3 : REMÈDES DE CHARLATAN

Jet	Produit obtenu
01-20	*Remède infaillible :* cette préparation est rigoureusement inutile et l'apothicaire le sait pertinemment.
21-40	*Bibine tonique* : un remède qui n'en est pas un mais qui compte comme une boisson alcoolisée.
41-60	*Peut entraîner une légère somnolence* : cette mixture plonge le buveur dans une profonde torpeur pendant 1d10 heures.
61-80	*Teinture de mercure* : elle inflige 1 point de Folie à celui qui la boit.
81-100	*Dépuratif médicinal:* ce purgatif est empoisonné. L'utilisateur doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de son BE.

Potion de soins (Assez facile)

Une potion de soins guérit automatiquement 4 points de Blessures lorsqu'un personnage est Légèrement blessé. Elle n'a aucun effet sur un personnage Gravement blessé. Elle ne permet pas d'augmenter votre nombre de points de Blessures au-delà de leur valeur maximale.

POISONS

Un empoisonneur habile fera toujours partie du cercle des tueurs les plus redoutés du monde, car il est capable de terrasser les plus grands guerriers, les nobles les plus puissants et les prêtres les plus influents. On ne peut jamais savoir à l'avance quel repas, quel breuvage ou quelle lame dissimulée dans l'ombre peut se trouver contaminé d'une huile infâme et meurtrière. Naturellement, les gens qui courent le risque de se voir empoisonner prennent des mesures pour assurer leur propre sécurité. Ils emploient des goûteurs, des sorciers de cour pour détecter le poison et des prêtres qui prient pour eux lorsqu'ils sont mourants.

Pour être certains d'obtenir des résultats, de nombreux assassins utilisent sur leurs victimes des poisons composés. De cette manière, si la cible en question est capable de survivre à un type de poison, elle devra tout de même lutter contre les six ou sept autres qui ravagent son organisme. Par exemple, un célèbre traité d'empoisonnement venu d'Arabie donne la recette d'un composé dont l'ingrédient de base est un rat piqué à mort par un scorpion, qui doit ensuite macérer dans un mélange de plomb et d'excréments réduits en poudre, le tout étant placé sous un tas d'ordure. Il est ensuite finement moulu et on peut alors en saupoudrer de la nourriture ou du vin. La préparation d'un poison composé (on appelle ainsi tout mélange de plusieurs poisons) se base sur le niveau de difficulté le plus élevé, auquel on ajoute un cran de difficulté pour chaque poison supplémentaire après le premier.

Pour préparer ou appliquer un poison normal, vous devez réussir un test de Préparation de poisons assorti de la difficulté indiquée. En cas d'échec, le poison est fichu.

TABLE 6-4 : POISONS

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Aconit napel	10 co	—	Inhabituel
Bave de chien enragé	35 co	—	Rare
Belladone	15 co	—	Rare
Bonnet-de-fou	30 co	—	Très rare
Brise-cœur	800 co	—	Très rare
Caresse de vipère	350 co	—	Très rare
Cyanure	30 co	—	Typique de l'Arabie
Extrait de rubis sulfureux	1200 co	—	Très rare
Fumet de manticore	65 co	—	Très rare
Herbe-aux-poules	50 co	—	Inhabituel
Lotus noir	20 co	—	Très rare
Mucus d'araignée	20 co	—	Rare
Ombre pourpre	35 co	—	Très rare
Passion brûlante	10 co	—	Inhabituel
Racine de mandragore	25 co	—	Très rare
Salive de chimère	150 co	—	Très rare
Sang de Sigmar	80 co	—	Rare
Sauge mortifère	150 co	—	Rare
Venin de scorpion vert	1000 co	—	Très rare
Venin noir	30 co	—	Très rare

Aconit napel (Moyenne)

C'est l'un des plus anciens poisons connus. L'aconit napel est obtenu à partir d'une plante toxique appelée capuchon-de-moine ou tue-loup. Son odeur est amère, tout comme son goût, ce qui le rend difficilement utilisable dans la nourriture, à moins de le mêler à des aliments très rances ou fortement assaisonnés d'ail ou d'oignons. L'ingestion d'aconit oblige la victime à réussir un test d'Endurance faute de quoi elle meurt en un nombre de jours égal à son BE.

Bave de chien enragé (Difficile)

La bave de chien enragé est un virulent poison à action lente, qui rend progressivement sa victime folle avant de la faire périr d'une mort aussi horrible que douloureuse. Appliquée sur la lame d'une arme ou ajoutée à la nourriture et la boisson, la bave de chien enragé est un moyen très cruel de tuer quelqu'un. En outre, on peut être pratiquement sûr que la maladie sera transmise à d'autres personnes, car le malade mord et attaque ses proches. Lorsqu'elle est mise en contact avec de la bave de chien enragé, la victime doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20%)** sous peine d'attraper la rage. Par la suite, le sujet doit réussir un test de Force Mentale tous les jours, qui lui confère 1 point de Folie en cas d'échec. Pour chaque point de Folie ainsi acquis, il subit un malus de -1 à sa caractéristique de points de Blessures. Lorsque ses points de Blessures tombent à 0, il meurt. Lorsque le malade atteint 6 points de Folie dus à cette maladie, il est automatiquement frappé de rage blasphématoire et ne perd plus de points de Folie. L'un des plus terribles effets secondaires de ce poison est que quiconque entre en contact avec la salive de la victime doit également réussir un **test d'Endurance Difficile (-20%)** sous peine de contracter la rage à son tour. Des familles entières ont été annihilées par une seule dose de ce poison pernicieux.

Belladone (Assez facile)

Aussi appelée belle dame ou cerise du diable, la belladone est utilisée par les femmes estaliennes comme produit de beauté. Une seule goutte dilate les pupilles. En cas d'ingestion, l'empoisonnement à la belladone est souvent confondu avec une manifestation de la rage car la victime présente une sécheresse de la bouche et de la gorge, d'étranges éruptions écarlates et des convulsions. La victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir au bout d'un nombre d'heures égal à son BE x2.

Bonnet-de-fou (Facile)

Ces champignons hallucinogènes (également appelés anges de la mort) sont très appréciés dans les tribus gobelines des Montagnes du Bord du Monde. Consommés avant la bataille, ils plongent celui qui les ingurgite dans une rage folle et destructrice. La valeur de Force de l'intéressé augmente alors de +1 et il devient insensible aux blessures, ce qui diminue de -1 toute perte de points de Blessures. Dans sa folie, il est incapable de parer ou d'esquiver. Les effets de cette drogue persistent pendant 2d10 rounds. Lorsqu'ils prennent fin, la toxine inflige 2 points de Blessures à son consommateur, sans tenir compte de son BE.

Brise-cœur (Difficile)
Certains venins puissants deviennent encore plus mortels lorsqu'on les mélange. C'est le cas des venins de l'amphisbène (le serpent à deux têtes) et du jabberwock. Une fois combinés, ils se présentent sous la forme d'un liquide transparent et inodore, pratiquement indécelable dans la nourriture ou la boisson. Quiconque l'absorbe doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)** sous peine de mourir en 2dl0 rounds lorsque le poison finit par atteindre le cœur et tue la victime.

Caresse de vipère (Assez difficile)
Voici un autre poison d'origine animale. Les vipères tigrées noires d'Arabie sont parmi les serpents les plus venimeux du Vieux Monde. Seuls les dresseurs d'animaux les plus adroits sont capables de prélever le poison de ces créatures et, même ainsi, leur taux de mortalité est important. Directement extrait des crochets de la vipère tigrée, cet infâme liquide brûle la peau au moindre contact et ses émanations irritent les yeux. Un individu blessé par une arme enduite de ce venin doit réussir un test **d'Endurance Difficile (-20%)** sous peine de mourir en un nombre de minutes égal a son BE. Chaque minute avant sa mort, la victime subit 1 point de Blessures (sans tenir compte de son BE) et un malus cumulable de -10% aux caractéristiques de son profil principal.

Cyanure (Difficile)
Extrait des baies du laurier-cerise et de l'amande amère ou encore de noyaux de prunes, d'abricots ou de cerises et des pépins de pommes, le cyanure est un dangereux poison, capable de tuer un homme très rapidement. Une personne ayant avalé ou inhalé une quantité substantielle de cyanure doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)** sous peine de mourir en un nombre de rounds égal à son BE.

Extrait de rubis sulfureux (Moyenne)
Les poisons du Vieux Monde ont toujours eu un goût ou une odeur fétides jusqu'à l'apparition de l'arsenic dans les Principautés Frontalières. Celui-ci fut découvert dans les contreforts de collines de cette région, par des mineurs qui trouvèrent un curieux dépôt cristallin qu'ils appelèrent rubis sulfureux. Peu après l'avoir sorti des mines, ils constatèrent qu'il changeait de couleur et se désagrégeait pour se transformer en une poudre inoffensive. Un peu plus tard, un alchimiste arabe fit le lien entre la transformation soudaine de cette matière et la présence de lumière. Il découvrit que la quantité et l'intensité de la lumière avaient une influence sur le rythme de décomposition du cristal. Empli de curiosité, il en ramena un échantillon dans son laboratoire à la faveur de la nuit. Après avoir mené une série d'expériences, il fit fondre la roche, puis en fit sécher le résidu pour obtenir une étrange poudre blanche. Poursuivant normalement son protocole d'expérimentation, il découvrit que la poudre n'avait ni goût, ni odeur et que lorsqu'on la mélangeait à plusieurs solutions différentes, elle n'en modifiait pas la couleur. Malheureusement pour l'alchimiste, ces expériences approfondies aboutirent à son trépas. À peu près à la même période, un nouveau poison se répandit soudainement dans le Vieux Monde. Les gens mouraient sans qu'il fût possible de découvrir comment et pourquoi, sans traces apparentes dans leur nourriture ou leur boisson. C'est seulement grâce à la capture d'un assassin par le gouvernement estalien que l'on put découvrir ce nouveau poison et établir un lien entre l'alchimiste arabe et la vague de décès.

L'extrait de rubis sulfureux, parfois désigné sous le nom d'arsenic, est le poison le plus estimé pour ceux qui peuvent se le permettre. Il est très onéreux et on ne le trouve que dans une seule région du Vieux Monde, ce qui le met hors de la portée de la plupart des tueurs en puissance. Toutefois, il existe des rumeurs selon lesquelles les marchands du Cathay transporteraient quelquefois de petites quantités de cette poudre.

Pour l'utiliser, il doit être mêlé à un aliment ou à un breuvage. On peut également le faire inhaler et dans ce cas il est possible d'en imprégner un mouchoir ou une écharpe. Une victime empoisonnée par ce produit doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)** sous peine de mourir en un nombre d'heures égal à son BE.

Fumet de manticore (Moyenne)
Préparé à partir d'excréments de manticore, ce poison mortel a également des effets soporifiques. Le premier coup porté par une arme enduite de fumet de manticore et qui inflige des dégâts impose un **test de Force Mentale assez difficile (-10%).** En cas d'échec, la victime s'endort. Mais les effets de ce poison ne s'arrêtent pas à ce sommeil sans rêves : la victime doit également effectuer un **test d'Endurance Difficile (-20%).** En cas d'échec à ce deuxième test, la victime meurt.

Herbe-aux-poules (Assez difficile)
À la fois drogue et poison, il s'agit d'un stupéfiant qui peut finir par endormir son utilisateur, parfois jusqu'au coma. Cette plante fut d'abord utilisée par les herboristes pour atténuer la douleur et endormir les patients, mais ils ne furent pas longs à découvrir qu'elle pouvait également se montrer assez toxique et déclencher des troubles de la vision, une agitation allant jusqu'au délire et des convulsions. Toutefois, le goût de l'herbe-aux-poules est vraiment ignoble et il est facile de détecter sa présence dans la nourriture et les boissons, ce qui fait qu'on ne peut la mélanger qu'aux nourritures les plus épicées. La consommation d'une dose normale de cette drogue oblige le sujet à effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, il se sent fatigué et se met à délirer en l'espace de 1d10 rounds, comme s'il était ivre mort (cf. **Chapitre 5: Équipement général** pour plus de détails) puis il se rétablit dans le laps de temps normal. Une double dose impose le même test mais, en cas d'échec, le personnage tombe dans le coma pendant 1d10 mois. Si personne ne lui donne à boire et à manger pendant cette période, il meurt de ses privations. De la même façon, si personne ne fait sa toilette pendant cette période, il peut contracter une maladie, à la discrétion du MJ.

Lotus noir (Moyenne)
Cette plante extrêmement dangereuse pousse dans les provinces du sud de l'Empire, au plus profond des forêts. Pour être efficace, elle doit être injectée directement dans le sang de la victime, par exemple au moyen d'une lame ou d'une flèche. Une arme enduite de cette toxine inflige 4 points de Blessures supplémentaires, sauf si la cible réussit un **test d'Endurance Assez difficile (-10%).**

Mucus d'araignée (Difficile)
Fabriqué de la même façon que le venin de scorpion vert (en utilisant le cadavre d'un petit animal piqué par une araignée venimeuse), le mucus d'araignée est un dangereux poison paralysant qui ne peut être utilisé qu'en application sur la lame d'une arme. Un adversaire blessé par une lame traitée de cette façon doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)** sous peine de perdre 1 point de Blessures (sans tenir compte de son BE) et de se trouver paralysé pour un nombre de rounds égal à 2dl0 - son BE.

Ombre pourpre (Assez facile)
Concoctée à partir des feuilles du chêne sanguin d'Estalie, l'ombre pourpre est une drogue qui provoque une forte dépendance. Lorsqu'un personnage en fume une dose, il bénéficie d'un bonus de +3 à l'initiative (Agilité plus 1d10) et d'un bonus de +5% en Force. Les effets de la drogue durent 1 heure. Hélas, la dépendance est telle qu'à chaque fois qu'un personnage l'utilise, il doit ensuite réussir un **test de Force Mentale Très difficile (-30%)** pour éviter de subir un malus de -10% aux tests de **CT** et de **CC** jusqu'à ce qu'il puisse se procurer une nouvelle dose.

Passion Brûlante (Assez facile)
Selon la croyance populaire, cet aphrodisiaque déchaîne la passion amoureuse. Mais cela n'est qu'une partie de la vérité. Ce poison déclenche une éruption de cloques et de brûlures dans les voies digestives et urinaires, ce qui stimule la victime par la même occasion. Mais, tandis qu'elle augmente réellement les performances amoureuses, la potion peut aussi provoquer des convulsions mortelles pour le sujet. La victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de se trouver paralysée par les convulsions pendant 1d10 rounds. Si le test a échoué, le personnage doit tenter un nouveau test d'Endurance. Il meurt en cas d'échec.

Racine de mandragore (Facile)
Il s'agit d'une puissante drogue utilisée pour soulager les souffrances des aliénés du Vieux Monde dans les tortures de leurs misérables vies. Celui qui en prend une dose se sent réchauffé et somnolent. Toutefois,



une seule dose suffit pour déclencher une dépendance, ce qui oblige celui qui en a pris une fois à effectuer un test de Force mentale chaque jour pour arriver à résister au besoin d'en reprendre. En cas d'échec, il doit s'en procurer une dose par tous les moyens à sa disposition. S'il lui est tout simplement impossible d'obtenir sa drogue, il subit un malus de -10% aux tests d'Intelligence, Force Mentale et Sociabilité jusqu'à ce qu'il puisse se procurer sa prochaine dose. Ses caractéristiques reviennent à leur valeur normale dès qu'il a pu obtenir sa dose.

Une consommation prolongée de racine de mandragore affaiblit le corps et l'âme et augmente les chances du personnage de développer de futurs troubles mentaux et donc d'être frappé de folie à plus ou moins long terme. Pour chaque tranche de 6 mois d'accoutumance à cette drogue, le personnage perd définitivement -10% en Force, Endurance, Agilité, Intelligence et Sociabilité. En outre, pour chaque tranche de 6 mois d'accoutumance, il perd -15% en Force Mentale.

Salive de chimère (Très difficile)

Comme l'indique son nom inquiétant, ce poison est récolté sur une chimère ce qui, en soi, n'est déjà pas une mince affaire. Cette salive, terriblement acide, brûle les chairs au premier contact et la moindre goutte fait perdre 1 point de Blessures à l'individu touché. Il faut avoir la main sûre pour appliquer ce venin et réussir un test d'Agilité. En cas d'échec, l'empoisonneur en renverse un peu sur lui et subit les dégâts indiqués ci-dessus. À la première attaque réussie à l'aide d'une arme enduite de ce venin, la victime doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20%)** sous peine de perdre 1 point de Blessures, sans tenir compte de son BE, puis de mourir en 1d10 rounds.

Sang de Sigmar (Facile)

Les apothicaires font un usage immodéré de ce métal liquide et argenté pour traiter une quantité de maux variés, depuis les peines de cœur jusqu'à de nombreux embarras intestinaux et digestifs. Ce produit tient son nom de la divinité tutélaire de l'Empire. Les utilisateurs du mercure tendent à se conduire de façon irréfléchie ou imprudente et ils en meurent parfois. L'ingestion d'une seule dose de sang de Sigmar oblige le consommateur à réussir un test d'Endurance sous peine de se voir frappé de 2 points de Folie. En plus de cela, dans les 24 heures suivant la prise, une seule dose confère à la cible un bonus de +5% au prochain test d'Endurance effectué dans le but de résister aux effets d'une maladie ou d'un poison.

Sauge mortifère (assez difficile)

Rendue célèbre par le suicide de Syclus l'Avisé, l'un des plus grands sages et philosophes du Vieux Monde, la sauge mortifère est un redoutable poison, au goût infect mais à l'action généralement indolore. Après avoir bu une décoction de sauge mortifère, la victime doit effectuer un test d'Endurance Difficile (-20%). En cas d'échec, au bout d'un nombre de minutes égal à la moitié de son BE, elle commence à perdre toute sensation dans les bras et les jambes et devient incapable de marcher ou de manier une arme. Elle meurt en un nombre de minutes égal à son BE, d'une paralysie du cœur et des poumons. Dans les rounds qui précèdent la paralysie des bras et des jambes, la victime souffre de vertiges et subit un malus de -10% à toutes les caractéristiques de son profil principal.

Exemple : *Saül boit un litron de vin additionné de sauge mortifère. Sa caractéristique d'Endurance est à 46% (BE 4), mais il rate son jet de dés. Il applique immédiatement le malus à toutes les caractéristiques de son profil principal. Après 2 minutes ses membres sont paralysés. Après 4 minutes, il meurt.*



Venin de scorpion vert (Difficile)

Parmi les produits que l'on peut acquérir dans les officines louches de certains marchands venus d'Arabie, ce venin est l'un des plus dangereux. Généralement, on recueille cette toxine à l'aide de rats, de souris ou d'autres petits animaux que l'on fait piquer par le scorpion. Une fois morts, ils sont mis à sécher puis réduits en poudre. Le résultat de cette affreuse opération peut ensuite être mêlé à de la nourriture, à un breuvage ou être mélangé à de l'huile pour en enduire une lame. Ce poison est si dangereux qu'un test de Préparation des poisons manqué de 30% ou plus indique que le préparateur s'est empoisonné lui-même. Une cible affectée par ce venin doit réussir un test d'Endurance Très difficile (-30%) sous peine de mourir en un nombre de rounds égal à son BE.

Venin noir (Assez difficile)

On obtient ce poison à partir des drakenfers, de terrifiants dragons de mer élevés originaires du Grand Océan Occidental. La plus infime blessure envenimée par cette substance cause des douleurs épouvantables. Si vous infligez au moins 1 point de Blessures à votre adversaire à l'aide d'une arme enduite de ce venin, la victime subit 1 point de Blessures supplémentaire au round suivant car elle est secouée de spasmes d'agonie pure qui lui parcourent le corps comme un courant électrique.

CURIOSITÉS

Au cours de leurs aventures dans le Vieux Monde, les personnages seront confrontés à de multiples dangers et seront parfois obligés de se procurer des objets inhabituels, très particuliers, destinés à combattre des menaces bien spécifiques ou à les aider à garder espoir dans les moments les plus sombres. La dénomination de curiosités est une expression générale pour qualifier ce genre d'objets, que l'on ne trouve habituellement qu'en possession des héros.

Ail

Voilà une survivance des pratiques datant des horreurs de la Sylvanie. Les gens du peuple suspendent des tresses d'ail dans leurs demeures pour éloigner les esprits maléfiques lors de certaines nuits de l'année.

Amulettes et talismans

Dans le Vieux Monde, il est très courant de porter des amulettes et des talismans pour se protéger des malheurs et des difficultés de la

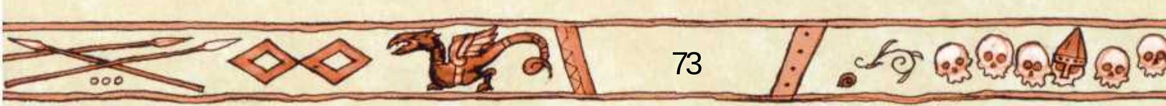




TABLE 6-5 : CURIOSITÉS

Curiosités	Prix	Enc	Disponibilité
Ail	7 s	–	Courant
Amulettes et talismans	2 s	—	Courant
Bézoard	30 co	—	Rare
Cataplasme médicinal	5 s	—	Courant
Crapaudine	40 co	—	Très rare
Eau bénite	10 co	—	Inhabituel
Grimoire	500 co	—	Très rare
Nécessaire antipoison	3 co	—	Inhabituel
Parchemin	1 co	—	Courant
Porte-bonheur	15 co	—	Assez courant
Poudre d'émeraude	100 co	1	Rare
Relique religieuse	10+ co	—	Rare
Sceau de vertu	8 co	—	Assez courant
Verre de Miraeliano	40 co	2	Rare

vie. Ils peuvent n'être rien de plus que quelques osselets provenant de camarades tombés au combat ou d'ancêtres respectés, afin d'honorer leur souvenir. Ils peuvent aussi ressembler aux objets portés par de nombreux tireurs d'élite : une pièce ou une carte à jouer trouée, attachée à leur casque ou à leur arme comme preuve de leur habileté. D'autres personnes prélèvent une dent ou une griffe de leurs adversaires comme souvenir de leurs batailles. De tels talismans sont gratuits, généralement fabriqués par ceux qui les portent ou récoltés ça et là. Pour ceux qui en désirent un à tout prix ou qui sont vraiment crédules, il est possible d'acheter ce genre de babiole auprès de camelots ou de petits sorciers de village, mais aucun de ces talismans ne possède le moindre pouvoir.

Bézoard
Du fait de la généralisation de l'usage du poison dans les cours nobiliaires du Vieux Monde, de nombreux alchimistes vendent des articles spécifiquement destinés à éviter ou à conjurer les effets de nourritures gâtées ou empoisonnées. Le bézoard est l'un de ces moyens de prévention : il s'agit d'une petite pierre de chaux extraite du gosier d'un daim, d'une antilope ou d'une créature semblable. Pour l'utiliser, placez-le simplement au fond d'une coupe ou d'un gobelet. Chaque pierre offre 10% de chances de neutraliser le poison qui pourrait se trouver dans une boisson.

Cataplasme médical
Il s'agit d'un emplâtre gluant, tiède et puant, composé d'herbes médicinales et de toutes sortes d'horreurs. Employé en conjonction avec un test de Soins sur un sujet Gravement blessé, celui-ci sera considéré comme Légèrement blessé pour le test en question et regagnera 1d10 points de Blessures au lieu de 1. Les personnages qui se servent d'un cataplasme devront s'accommoder de la puanteur de la bouse, de l'urine de vache ou de toute autre matière peu engageante utilisée comme base pour concocter cette mixture.

Crapaudine
La crapaudine est une pierre rarissime qui protège également contre les esprits mauvais, la magie, les maladies et les poisons. Montée sur une bague ou accrochée à une fine chaîne autour du cou, elle confère un bonus de +5% aux tests d'Endurance contre la maladie et le poison. La seule raison pour laquelle son utilisation ne s'est pas généralisée est sa rareté. Selon les gens qui s'y connaissent, la meilleure façon de s'en procurer une est de placer un crapaud sur un tissu rouge. Au bout d'un moment, le crapaud finira par cracher sa pierre. Mais ceux qui essaient cette méthode, ou d'autres techniques plus sanglantes, le font rarement avec beaucoup de succès car les crapauds aiment beaucoup leurs pierres et ne les donnent pas facilement.

Eau bénite
Malgré la chute de la Sylvanie, peu de gens ont oublié les horreurs qu'ils ont connues sous la dictature des Comtes Vampires et c'est la raison pour laquelle l'eau bénite est toujours appréciée aujourd'hui. Certains guerriers reçoivent la bénédiction des prêtres de Sigmar qui leur offrent l'onction de l'huile sainte ou les aspergent d'eau bénite. Il en est même qui accomplissent ce rituel avant chaque bataille. Pour créer de l'eau bénite, il faut qu'un prêtre ou qu'une autre personne sanctifiée invoque la bénédiction d'une divinité afin de purifier l'eau. Lorsqu'elle est utilisée pour asperger des morts-vivants, elle leur inflige 1 point de Blessures, indépendamment de leur bonus d'Endurance ou de leur armure.

Grimoire
Il s'agit de livres consacrés aux arts occultes, utilisés par les sorciers dans leurs études de la magie. Ce sont généralement de gros volumes reliés de cuir étrange (parfois, il s'agit de peau humaine ou de cuir de dragon), très lourds, très encombrants et assez peu pratiques à transporter lors de longs voyages.

Nécessaire antipoison
Ce kit comprend un petit couteau, plusieurs remèdes à base d'herbes et des sangsues vivantes. Si vous avez été empoisonné et que vous avez manqué votre test d'Endurance, vous pouvez utiliser 2 actions complètes pour tenter de sauver votre peau à l'aide du contenu de cette trousse. Si vous êtes toujours vivant au terme de ces deux actions complètes, vous pouvez tenter un nouveau test d'Endurance. Le nécessaire est utilisable 3 fois.

Parchemins
Dans leur quête de protection divine, les gens du Vieux Monde pensent que les dieux voient mieux les invocations qui sont placardées sur le suppliant. C'est pour cette raison que de nombreuses personnes épinglent des rouleaux de parchemin à leurs vêtements ou les suspendent autour du cou par une ficelle. Ces morceaux de papier peuvent être des bénédictions écrites, des pages arrachées à un livre saint, des certificats d'absolution de leurs péchés ou une invocation de protection contre le danger écrite par un prêtre. Pour se protéger des coups de froid et de la grippe, les soldats qui partent en campagne sous des climats rigoureux portent fréquemment entre leur poitrine et leur chemise une feuille de parchemin brunâtre, imbibée d'un vinaigre béni par une prêtresse de Shallya. Ces objets, pourtant totalement dénués de pouvoir, apaisent la peur des soldats et des guerriers qui les portent au combat.

Porte-bonheur
Il n'en existe pas deux identiques. Chacun de ces gris-gris est décoré de sa propre combinaison de runes, de symboles religieux, de signes et de symboles censés porter chance à leur propriétaire. Un porte-bonheur est à usage unique. Vous pouvez l'utiliser pour relancer les dés à la suite d'un test raté ou pour ignorer une attaque réussie. Dans ce dernier cas, vous devez annoncer son utilisation avant de déterminer la perte de points de Blessures.

Poudre d'émeraude
Cela fait bien longtemps que les sorcières et les alchimistes affirment que les pierres précieuses réduites en poudre ont des propriétés magiques. Si l'on mélange de la poudre d'émeraude avec du vin ou quelque autre boisson, il existe 20% de chances pour qu'elle neutralise tous les poisons qui pourraient contaminer le breuvage. En outre, les tests de Soins effectués afin de soigner un personnage ayant absorbé une boisson additionnée de poudre d'émeraude bénéficient d'un bonus de +10%.

Relique religieuse
Il s'agit des restes d'un saint ou d'une personne touchée par la grâce divine, ou encore d'un objet fortement lié à une telle personne. Cela peut être un os, un lambeau de vêtement ou un élément de bijou. Une relique religieuse confère un bonus de +5% aux tests de Charisme et de Commérage dans vos relations avec une personne de la religion concernée. Les os de Sigmar sont des reliques excessivement répandues, si bien que le nombre extravagant de ces fragments d'os est bien supérieur à ce que pourrait contenir un seul corps.

Sceau de vertu
Pour les âmes pieuses ou craintives, les dieux offrent un peu de







réconfort face à la mort. Certains peignent des maximes religieuses sur leur armure et leur bouclier, tandis que d'autres, très nombreux, font couler de la cire à cacheter sur leur cuirasse et y impriment un symbole religieux pour affirmer leur foi. Quant aux guerriers qui ne possèdent pas d'éléments de plaques dans leur armure, ils ajoutent ces sceaux de vertus sur la plaque gravée de runes qu'ils portent souvent autour du cou.

Verre de Miragliano

Les souffleurs de verre de Miragliano (l'une des cités-états de Tilée) sont d'une telle habileté que les verres qu'ils fabriquent éclatent au contact d'un liquide empoisonné, car ils ne peuvent supporter de contenir une matière aussi impure. Cet effet protecteur fonctionne 30% du temps et s'applique uniquement aux fluides empoisonnés.

L'ARSENAL DES RELIGIONS

La dévotion aux dieux semble être le moyen le plus sûr de survivre aux horreurs du déferlement d'une armée du Chaos, aux hordes tentaculaires des peaux-vertes ou à une peste foudroyante. Sigmar, Ulric et Myrmidia sont les dieux les plus courants, mais les gens prient une grande variété de divinité. Que leur piété se manifeste ouvertement par des symboles affichés de façon ostentatoire ou par une prière murmurée à la hâte, la religion est une force très puissante dans le Vieux Monde. Vous trouverez ici une description des symboles associés aux principales divinités et vous verrez comment ces symboles peuvent être utilisés par les personnages.

Sigmar

Sigmar est le dieu tutélaire de l'Empire. Ses symboles sont extrêmement répandus au sein des armées et des compagnies de mercenaires qui travaillent et combattent pour les Électeurs. Le marteau sigmarite représente l'unité entre les humains et les nains et on pense que les orques et les gobelins craignent cet emblème. La comète à deux queues est une autre représentation très connue du dieu de l'Empire, non seulement parce qu'elle fut le signe qui annonça sa naissance mais, plus important encore, parce qu'elle incarne sa volonté.

Les personnages qui portent les emblèmes du dieu de l'Empire espèrent acquérir un peu de sa force légendaire, de sa bravoure et de sa constitution à toute épreuve. Les symboles servent également à concentrer les prières que l'on fait dans le but d'obtenir ses conseils et sa protection. On voit fréquemment le symbole du marteau gravé sur des plaques d'armure ou dessiné sur des parchemins, mais la représentation la plus courante est constituée par deux aigrettes que les guerriers portent à leur casque.

Ulric

Bien que le culte de Sigmar ait supplanté l'ancienne religion d'Ulric, le dieu de la guerre, des loups et de l'hiver reste une divinité populaire, particulièrement dans le nord. En tant que dieu de la guerre, il se montre plus féroce et destructeur que Sigmar, ainsi certains guerriers continuent à adresser leurs prières au dieu de leurs ancêtres. Les plus connus des partisans d'Ulric sont les chevaliers du Loup Blanc. Ceux-ci incorporent le loup dans leurs armures en y ajoutant des peaux de loups taillées pour cet usage ou des dents de loup, ou tout au moins la décorent-ils de motifs en forme de tête et de pattes de loup. En dehors de ces chevaliers, champions déclarés de leur ancien dieu, il est peu d'autres guerriers de l'Empire pour lui vouer allégeance. Ceux qui le font incorporent généralement un U stylisé dans les motifs de leur casque, de leur cuirasse ou sur la garde de leurs armes.

Môrr

Il est le dieu des morts et ceux qui peuvent se permettre d'ignorer cette sombre divinité ne sont pas nombreux. Les gens ne portent généralement pas ses symboles pour chercher à s'attirer ses faveurs, mais plutôt pour instiller la peur dans le cœur de leurs ennemis. C'est pour cette raison que l'on voit souvent des boucliers ornés du signe de la tête de mort. Certains personnages et certains régiments transportent avec eux les crânes de valeureux guerriers, de camarades tombés au combat ou d'ennemis vaincus, qu'ils gravent de runes, recouvrent d'or ou d'argent ou décorent de gemmes. La mort est une force très présente dans l'existence de tous les peuples de l'Empire et de ce fait, le symbole du crâne est partout, des gardes d'épées aux casques en passant par les boucles de ceinturons.

Il existe encore d'autres emblèmes du dieu des morts : les chandelles, qui représentent celles qui se trouvent aux portes des jardins de Môrr pour éclairer le chemin des défunts. Les corbeaux sont également des images populaires, car ils représentent la fatalité et protègent contre la magie nécromantique. De tous les symboles associés à Môrr, le plus répandu est certainement celui des deux pistoles que les gens clouent à leur armure, à leur arme ou à leur bouclier, afin de pouvoir payer les prêtres de Môrr pour qu'ils donnent les derniers sacrements à leur cadavre, de manière à les empêcher de revenir sous forme de morts-vivants.

Myrmidia

Tandis que Sigmar est le dieu des foules et Ulric celui des guerriers les plus féroces, Myrmidia est la déesse de la science et de la guerre. Très aimée des officiers de haut rang versés dans l'art de la stratégie et la connaissance des infrastructures militaires, ce n'est pas une divinité vers laquelle se tourne le commun des soldats. Malgré la popularité persistante et soutenue de Sigmar, son culte reste très répandu dans les milieux militaires impériaux, où l'on voit souvent ses emblèmes : une lance en travers d'un bouclier rond, l'image d'un aigle ou un masque à tête d'aigle.





TABLE 6-6 : INSTRUMENTS RELIGIEUX

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Brasero, grand	50 co	50	Assez courant
Brasero, moyen	20 co	30	Assez courant
Brasero, petit	10 co	15	Courant
Candélabre	15 co	10	Assez courant
Chandelier	6 pa	5	Courant
Chapelet	1 co	1	Courant
Encens, en cône ou en bâtonnet	1 co	—	Courant
Encensoir	2 co	25	Assez courant
Goupillon	30 co	10	Assez courant
Reliquaire	3 co	10	Assez courant

Autres dieux

Les dieux guerriers sont les divinités vers lesquelles les soldats se tournent le plus fréquemment, mais d'autres dieux sont également présents sur les champs de bataille. Dans certaines régions, on vénère des dieux particuliers et, en conséquence, leurs habitants préfèrent se tourner vers leurs dieux tutélaires plutôt que vers des divinités étrangères. Les anciens prêtres devenus guerriers oublient rarement les enseignements de leur passé et sont nombreux à conserver leur dévotion aux dieux de leurs jeunes années. De ce fait, de nombreuses personnes se parent des symboles de divinités qui ne sont pas particulièrement associées à la guerre.

Manann

En tant que dieu des mers, Manann ne se soucie guère des événements qui se déroulent dans les terres et il est peu présent dans la vie des populations qui vivent loin des côtes. Les membres de la marine et les navigateurs lui rendent parfois hommage en apposant son emblème sur leurs bannières ou leurs armures. Les symboles de Manann sont l'image d'un dieu à queue de poisson ou celle d'un trident.

Ranald

Parmi tous les dieux qui ne sont pas liés à la guerre et vers lesquels peuvent se tourner les personnages, c'est sans doute Ranald, le dieu des filous et la personnification de la chance, qui est le plus sollicité. Presque tout le monde possède un porte-bonheur, comme une carte fétiche, une paire de dés ou même une patte de lapin. De nombreux personnages de basse extraction incorporent ces talismans à leur armure. Ces objets ont beau être parfaitement inutiles, tous leurs propriétaires ne jurent que par eux.

Shallya

Dans le Vieux Monde, lorsque quelqu'un est blessé, il est coutumier d'inclure dans ses pansements un bout de parchemin portant une prière à la déesse de la guérison, dans l'espoir d'attirer son attention pour qu'elle accélère le rétablissement et empêche l'infection de s'installer. Certains portent même de petits pendentifs d'argent en forme de larme ou de colombe, qu'ils peuvent également emmailloter dans leurs pansements. On peut toujours reconnaître un vétéran ayant survécu à de nombreuses batailles à son tatouage à l'image d'un cœur percé d'une lance ou d'une épée, tracé au-dessus d'une devise. C'est une tradition chez ceux qui ont été blessés et qui ont survécu pour pouvoir le raconter.

Taal

Rares sont ceux qui rendent hommage au dieu des contrées savivages et il est encore moins fréquent que ceux-ci soient des guerriers. Les habitants du Talabecland constituent cependant l'exception qui confirme la règle. Les gens de cette province tiennent Taal en haute estime, même si des sigmarites se sont tout de même installés dans ce coin reculé de l'Empire. Les guerriers qui vénèrent ce dieu sont identifiables aux ramures de cerf qu'ils attachent à leurs casques ou aux emblèmes qui ornent leurs armures et leurs vêtements (une tête ou un crâne portant une ramure de cerf ou un arbre aux branches



tourmentées, par exemple). Souvent, ils ajoutent également de menus détails à leur armure de cuir, par exemple de petits morceaux de cornes de cerf cousus dans le col ou incrustés dans leurs armes.

Véréna
Dès qu'on voit apparaître une balance, une jeune femme aux yeux bandés ou une épée pointe en bas, on peut être sûr que des ingénieurs ne sont pas loin. La déesse des sciences est vénérée par tous ceux qui accordent de l'importance à l'étude et au savoir. De ce fait, elle n'est pas souvent sollicitée par les personnes désespérées et seuls les érudits font appel à elle lorsqu'ils se trouvent en danger.

Instruments religieux



L'équipement suivant est particulièrement utilisé par les personnages religieux ou par ceux qui sont spécialement dévots.

Brasero
Les braseros existent en trois tailles : grande, moyenne et petite. Ils sont toujours en métal, généralement en bronze, et se présentent sous la forme d'un plateau supporté par un trépied. On s'en sert pour faire brûler de l'encens ou du charbon. Un brasero ne procure pas beaucoup d'éclairage, généralement pas plus qu'une chandelle.

Candélabres et chandeliers
Un chandelier est un support d'os ou de métal sur lequel on peut planter une chandelle. Un candélabre supporte plusieurs chandelles à la fois. Ces objets sont presque toujours faits de bronze, mais le cuivre, l'argent, l'or et même le gromril sont tout à fait acceptables.

Chapelet
Les chapelets servent à marquer le temps au cours d'une méditation et ce sont des objets sacrés pour de nombreux fidèles de Sigmar. La plupart portent un petit symbole divin, comme la comète aux queues jumelles ou le marteau de guerre. Certains autres cultes utilisent également le chapelet, particulièrement ceux de Môrr et de Shallya.

Encens
Fait de résine ou de bois aromatiques, on le fait brûler pendant les méditations, les prières ou les cérémonies religieuses. On lui attribue la capacité de repousser les esprits maléfiques et les mauvaises pensées et il est pratiquement toujours présent dans la panoplie d'un prêtre. Mais en outre, étant donnée la qualité de l'air que l'on respire dans les cités, il sert également à des applications plus prosaïques : pour chasser les mauvaises odeurs, par exemple. On trouve l'encens en bâtonnets (des mèches recouvertes de résine ou d'huile) ou en cônes. Dans les deux cas, un morceau d'encens brûle pendant 30 minutes environ.

Encensoir
Il s'agit d'un brûleur à encens attaché au bout d'une corde ou d'une chaîne. Tandis que le porteur le fait osciller d'un côté à l'autre, il répand dans l'air une fumée agréablement parfumée. Les prêtres de Môrr les utilisent, ainsi que les flagellants et de nombreux autres prêtres. Il est possible de se servir d'un encensoir comme d'une arme improvisée. Toutefois, pour chaque attaque réussie, il existe 20% de chances (cumulatives) pour que celui-ci soit détruit.

Goupillon
On se sert du goupillon pour pratiquer des aspersions d'eau bénite. Les prêtres ordinaires se servent d'un tube creux à l'extrémité perforée, mais les prêtres guerriers d'Ulric et de Sigmar les intègrent dans leurs fléaux ou leurs morgensterns en remplaçant la tête ordinairement pleine de ces armes par un goupillon. Chaque coup porté asperge la cible d'eau bénite. Ceci inflige 1 point de Blessures aux morts-vivants, indépendamment de leur bonus d'Endurance ou de leur Armure. Un tel goupillon contient suffisamment d'eau bénite pour porter quatre attaques, après quoi il est vide.

Reliquaire
Il s'agit d'une petite boîte ou d'une cassette fabriquée pour contenir un objet d'une importance religieuse particulière, comme un morceau d'os ayant appartenu à un saint, un lambeau des vêtements de Sigmar (ou une imitation) ou peut-être un fragment de bois provenant de l'étendard de bataille de Sigmar. Les reliquaires sont souvent suspendus à une chaîne ou un cordon et portés autour du cou.

PROTHÈSES, APPENDICES ET FIORITURES

Dans le Vieux Monde, les combats sont brutaux. Ceux qui réussissent à passer sous les haches sans récolter au moins une cicatrice ne sont pas nombreux. Et pour la plupart des gens, les choses se passent généralement moins bien que ça. Les cités sont remplies d'estropiés. Des vétérans s'en vont clopin-clopant sur leurs béquilles, tendant leur sébile pour recueillir quelques aumônes, tandis que les victimes de la variole et d'autres maladies encore pires doivent céder leurs oreilles, leur nez ou quelques doigts à la gangrène ou à la peste. Sans entrer dans les détails, certaines difformités sont vraiment abominables. Pour lutter contre les difficultés imposées par ces infirmités, les médecins ont imaginé toutes sortes de pièces de remplacement destinées à faciliter la vie des affligés. Vous trouverez ci-dessous, en plus de la description des diverses prothèses, un aperçu de certaines ornementations corporelles, du piercing (populaire chez les pirates de Sartosa) aux tatouages.

Bandeau oculaire
Alternative pratique et peu coûteuse à l'œil de verre, le bandeau oculaire se présente comme une pièce de tissu ou de peau que l'on attache sur l'œil manquant au moyen de longues cordelettes solidement nouées derrière la tête. Les matériaux utilisés sont de qualité extrêmement variable. Les plus médiocres ne sont que de vieux bouts de chiffons que l'on se fourre dans l'orbite, tandis que les plus beaux sont habilement taillés dans le cuir, la soie et le velours les plus fins. L'apparence et la décoration peuvent varier avec la mode mais la tradition veut que les vétérans de guerre arborent le blason de leur ancien régiment ou celui de leur commandant.

Cornet acoustique
Pour les sourds, on ne trouve pas grand-chose dans le Vieux Monde. Pour les aider un peu, on conçoit des cornets de bois ou d'os dont l'utilisateur insère la petite extrémité dans son conduit auditif et tourne l'ouverture vers celui qui lui parle. Un cornet acoustique confère un bonus de +5% aux tests effectués dans le but d'entendre quelque chose.

Couronnes dentaires
Les dents des combattants comptent parmi les choses que l'on voit le plus souvent voler dans les bagarres de taverne, tout particulièrement lorsque l'un des belligérants est armé d'un gant de mailles ou d'un gantelet d'acier. Lorsqu'il n'y a pas besoin de remplacer tout un

TABLE 6-7 : PROTHÈSES, APPENDICES ET FIORITURES

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	6+ s	—	Courant
Cornet acoustique	5 s	—	Courant
Couronnes dentaires	10+ pa	—	Assez courant
Crochet	10+ pa	—	Assez courant
Dentier en bois	3+ pa	—	Assez courant
Œil de verre	1+ pa	—	Assez courant
Jambe de bois	6+ pa	—	Assez courant
Main de vétéran	60+ co	—	Rare
Nez en or	6+ pa	—	Inhabituel
Planche de cul-de-jatte	5+ s	10	Courant
Plaque crânienne	1+ pa	—	Assez courant
Tatouage	3+ pa	—	Assez courant





râtelier, de nombreux hommes, et un bon nombre de femmes également, remplacent une dent manquante ou cassée par une couronne dentaire. Les couronnes bon marché sont en bois. Pour ceux qui peuvent se l'offrir, l'or est également très prisé.

Crochet

Venant au secours des manchots de tous les pays, les crochets sont utilisés depuis des siècles. On les fixe au poignet par des lanières de cuir ou d'étoffe. Les plus rudimentaires sont rouillés et ont une tendance à casser, tandis que les meilleurs sont forgés de métaux rares, richement décorés et peuvent être fournis avec divers accessoires (couteau, torche, cuillère ou même, dans certains cas, une brosse à cheveux). Au combat, un crochet est considéré comme un gantelet.

Dentier en bois

Les maladies, les accidents et la généralisation des caries assurent la popularité des dentiers dans tout l'Empire. Ils sont faits de plaques sur lesquelles sont fixées des dents de bois, d'ivoire ou, dans certains cas, de véritables dents. Les acheteurs ont le choix entre une dentition complète, une demi-dentition ou une dentition partielle qui leur permet de remplacer leurs dents manquantes. Les dentiers de qualité médiocre ont souvent déjà connu un autre propriétaire, ont piètre allure et irritent la bouche. Ceux qui sont de qualité exceptionnelle sont sculptés dans les meilleurs bois, équipés des dents les plus blanches et parfaitement adaptés à la bouche de leur porteur.

Jambe de bois

A cause des calamités de la guerre, les ingénieurs et les chirurgiens de l'Empire sont particulièrement entraînés à la fabrication de toutes sortes de membres artificiels. Constituées d'un ensemble de sangles de maintien, d'un manchon enveloppant le moignon et, généralement, d'un pilon de bois, ces prothèses rendent leur mobilité et leur indépendance aux mutilés. Les prothèses de médiocre qualité ne valent guère mieux qu'un morceau de bois de récupération attaché par quelques sangles, alors que les meilleures sont souvent rembourrées, articulées et magnifiquement incrustées de motifs héraldiques, de malédictions et de décorations artistiques. Certaines possèdent même un compartiment creux permettant de cacher une arme ou de faire passer des produits illégaux sous le nez de la maréchaussée. Si vous portez une jambe de bois, votre caractéristique de Mouvement subit simplement un malus de -1 au lieu d'être divisée par deux (cf. **Effets permanents** dans le **Chapitre 6: Combat, dégâts et mouvements** du livre de base de *WJDR).*

Main de vétéran

Constituée de deux ou plusieurs pinces de métal contrôlées par des sangles, des fils et des contrepoids, cette coûteuse prothèse permet à son utilisateur de saisir et de tenir des objets, ce qui lui permet de retrouver une certaine dextérité même si les manipulations précises restent impossibles. Fabriquées sur mesure par des artisans, même les plus rudimentaires sont des merveilles d'ingénierie, même si elles sont parfois «de secondes mains» un peu capricieuses ou rouillées. Les meilleures sont des créations exquises, dorées et ornées de joyaux, qui valent parfois plus cher que les individus qui les portent.

Nez en or

On raconte que c'est l'obscur forgeron nain Skalt Helfenhammer qui inventa la première «prothèse nasale» après un accident impliquant une certaine quantité de poudre et une chandelle récalcitrante. S'il avait choisi l'or, le plus noble des métaux, rares sont ceux qui peuvent se permettre un tel luxe de nos jours. La plupart de ces faux nez sont donc faits de bois, de fer ou de céramique, même si le terme « nez en or» perdure. Les plus grossiers ressemblent fort à des becs de pichet, insérés dans la cavité nasale. Les plus beaux, en revanche, sont presque impossibles à distinguer de nez véritables.

Œil de verre

Un homme peut perdre la vue de bien des manières, mais certains ne sont pas prêts à s'avouer vaincus. L'œil de verre est une coquetterie très répandue chez les riches qui peuvent s'offrir des imitations de grande qualité. Pour les gens qui en ont les moyens, un œil de verre est fabriqué sur mesure pour ressembler à celui qui leur reste. Et lorsque les nobles lancent une mode, beaucoup de gens essaient de la suivre. C'est de là que viennent les yeux de pierre ou de bois de qualité médiocre que les pauvres portent parfois pour «boucher le trou».

Planche de cul-de-jatte

Parmi les innombrables mendiants du Vieux Monde, nombreux sont ceux qui ne possèdent pas même le plus élémentaire moyen de propulsion. Les individus qui ont perdu leurs jambes à la guerre ou qui n'ont pas eu la chance d'en recevoir à la naissance doivent se traîner sur le sol. Pour s'aider un peu, la plupart de ces pauvres hères utilisent des planches avec ou sans roulettes lors de leurs déplacements. Les meilleures sont matelassées, alors que les plus mauvaises ne sont rien d'autre que de grands bardeaux couverts d'échardes.

Plaque crânienne

On s'en sert pour soigner les plus graves blessures à la tête. Les plaques crâniennes sont des morceaux de métal incurvé, insérés dans les os ou carrément vissés à la boîte crânienne afin d'y boucher un trou. Elles sont généralement très fonctionnelles, mais les plus pauvres ont une allure grossière et élémentaire, portant encore parfois des traces de soudure ou conservant une forme qui rappelle leur passé de fond de marmite ou d'ustensile de cuisine. Les plus belles, en revanche, sont gravées de runes et de prières et incrustées de métaux précieux et de gemmes.

Tatouage

Répandus chez les marins, les soldats, les nains et les voleurs, les tatouages sont des décorations de la peau créées par des injections de pigments sous l'épiderme à l'aide de très fines aiguilles. Les tatouages de qualité médiocre sont des gribouillages enfantins et maladroits, tandis que les plus beaux peuvent être considérés comme des œuvres d'art.









ANIMAUX ET TRANSPORT

« Ce singe est le symbole des bonnes grâces de Strontfels. Depuis qu'il m'accompagne, je n'ai pas reçu la moindre égratignure au combat. »

— Gemme, pirate de Sartosa

Chapitre VII



Il est parfois risqué de voyager dans le Vieux Monde car divers dangers sont tapis dans les ombres. Démons, peaux-vertes et hommes-bêtes rôdent en nombre de régions reculées, enlevant des enfants pour se livrer aux rituels les plus cruels, pillant les caravanes et rasant des villages entiers. Pour survivre aux menaces des contrées sauvages, beaucoup de personnages s'entourent de compagnons animaliers, comme les chiens de garde et les chevaux, alors que ceux qui en ont les moyens louent des coches ou des embarcations fluviales. Ce chapitre aidera assurément les personnages à se déplacer en milieu sauvage puisqu'il propose une sélection d'animaux et de moyens de transport.

ANIMAUX COURANTS DU VIEUX MONDE

Les animaux jouent un rôle important dans la vie des gens. Par exemple, les chevaux permettent de se déplacer plus vite et de tirer des chariots. Les porcs se nourrissent d'immondices et constituent à leur tour de la nourriture pour les hommes. Le bétail produit du lait et du bœuf, et les moutons produisent de la laine et de la viande. Enfin, les poules offrent des œufs et de la viande blanche. Les habitants du Vieux Monde élèvent tout naturellement des animaux qui assurent la survie des différentes nations.

Compagnons animaliers et spécialisés

Bien que les animaux qui suivent servent différents desseins, tous sont considérés comme des compagnons, voire comme des amis. Pour un pauvre mendiant de Nuln, un chien n'est pas une simple protection mais également un ami qui lui tient chaud la nuit et qui reste à ses côtés, quel que soit son état. Bien qu'il s'agisse avant tout de souriciers, les chats servent également de gardiens aux magiciens et de compagnons de jeu aux fillettes. Cela ne signifie cependant pas que ces animaux bénéficient d'une quelconque immunité. D'ailleurs, en période de disette ou de famine, les animaux domestiques sont bien souvent les premiers à disparaître...

Cette section décrit également les animaux spécialisés. Le chien de garde, le pigeon voyageur et l'oiseau de proie sont des alliés compétents qui exécutent à merveille les tâches qu'on leur confie. Qu'ils portent des messages, capturent des proies ou protègent une maison, ces animaux sont à la fois des compagnons domestiques et des serviteurs.

Chats

On trouve des chats dans tout le Vieux Monde. Hantant les villes, les fermes et les contrées sauvages, ils se reproduisent à une vitesse surprenante. Autonomes et capables de débarrasser une maison ou une ferme de toutes ses vermines, ils trouvent généralement refuge chez n'importe qui. Ils arborent différents types de poils et diverses couleurs. Les chats exotiques sont tachetés ou dénués de poils.

Parmi les noms de chat les plus courants, on trouve Max, Saucisse, Gribouille, Chaussette, Cendre, Félix, Peluche, Gros-Minet et Fritz.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	10%	10%	38%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	1	1	6	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Perception +20%
Talents: Camouflage urbain, Fuite, Sens aiguisés

TABLE 7-1 : COMPAGNONS ANIMALIERS ET SPÉCIALISÉS

Animal	Prix	Enc.	Disponibilité
Chat	1 pa	—	Très courant
Chien (de race)	3 co	—	Très courant
Chien de guerre	30 co	—	Rare
Corbeau dressé	10 co	—	Rare
Oiseau de proie	80 co	—	Rare
Pigeon voyageur	1 co	—	Assez courant
Singe	40 co	—	Rare

Chiens

Les chiens sont également des compagnons domestiques appréciés. Du corniaud errant au chien de chasse de l'élite, on reconnaît leur utilité dans toutes les couches de la société.

Il existe de nombreuses espèces de chiens, toutes loyales, ce qui n'est pas le cas des chats. Certaines espèces sont également appréciées pour leur férocité et leur comportement protecteur. Il est plus facile de les dresser que les chats. Quand on leur inculque un minimum de discipline, ils sont utiles pour patrouiller, dénicher les rats des égouts ou protéger leur maître. Parmi les espèces les plus courantes, on trouve les limiers, les bouledogues, les chiens d'arrêt, les setters et les chiens de berger.

Parmi les noms de chien les plus courants, on trouve Fido, Rex, Boucher, Max, Duc, Tueur, Toutou, Baron et Rantanplan.

Note: les chiens de ratier ont le talent Guerrier né.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	21%	21%	30%	15%	30%	0%

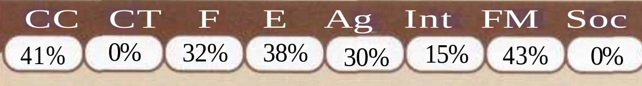
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	2	2	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +20%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Fuite, Sens aiguisés

Chiens de guerre

Les chiens domestiqués ne sont pas très fréquents dans le Vieux Monde. Les nobles qui vivent à la campagne disposent généralement d'un groupe de chiens de chasse et quelques répurgateurs se fient au flair de leur compagnon pour débusquer les mutants. Mais rares sont les individus qui ont les moyens d'entretenir un chien, si bien que la notion de chien domestique reste assez incongrue. Des meutes entières de chiens sauvages battent les régions sauvages, fondant sur les individus blessés et se nourrissant de charogne. À l'exception de Middenheim, la plupart des grandes villes de l'Empire abritent quelques meutes de chiens errants. Ces animaux sont de féroces combattants. Un chien de guerre fidèle constitue assurément le plus loyal des compagnons.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	32%	38%	30%	15%	43%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : Intimidation, Natation, Perception +20%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Fuite, Sens aiguisés

Corbeaux

Les corbeaux, ces funestes oiseaux noirs qui survolent les champs de bataille en quête de charogne, sont très courants dans le Vieux Monde. Passant pour des oiseaux de mauvais augure, pour les yeux de nécromanciens ou pire encore, ils inspirent généralement la peur parmi le petit peuple. Cependant, un corbeau peut être dressé au même titre que les autres oiseaux, même si son utilité n'est pas aussi grande que celle d'un faucon ou d'un hibou.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Compétences: Perception +20%
Talents : Acuité visuelle, Sens aiguisés, Vol

Oiseaux de proie

La fauconnerie est un passe-temps en vogue au sein de la noblesse. Un faucon convenablement dressé est capable d'aveugler un adversaire. Les oiseaux de proie sont des rapaces entraînés capables de capturer du petit gibier. Cette catégorie abrite hiboux et aigles. La plupart des oiseaux de proie sont pourvus d'un chaperon visant à les





tenir tranquilles. De son côté, le fauconnier doit porter des gants de cuir ou de mailles sans quoi il subit 1 Blessure chaque fois que son rapace vient se percher sur sa main. Si l'animal est utilisé conjointement avec un test de Survie, la difficulté de ce dernier décroît d'un cran. Les oiseaux de proie incluent hiboux, balbuzards, aigles, faucons et autres rapaces de même acabit. Parmi les noms d'oiseau de proie les plus courants, on trouve Comète, Chasseur et Piqué.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	7	1	1	2(8)	0	0	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Coups précis, Sens aiguisés, Sens de l'orientation, Vol
Règles spéciales :
• *Chasseur:* les serres et le bec d'un oiseau de proie infligent des dégâts égaux au BF-2 de l'animal et s'accompagnent de l'attribut rapide.

Pigeons voyageurs

Les pigeons voyageurs servent à transmettre des messages sur de longues distances. Ils ont les faveurs des espions et de tous les individus qui, d'une manière générale, souhaitent faire preuve de discrétion. Bien qu'il soit semblable au pigeon commun, le pigeon voyageur est plus endurant et peut voler sur des distances bien supérieures.

Ces animaux ont le chic pour retrouver le chemin du retour. Ainsi, un pigeon voyageur a 80% de chances de rentrer chez lui sans rencontrer le moindre problème, qu'il soit porteur ou non d'une réponse. Ses caractéristiques sont négligeables.

Singes

Depuis quelques années, des marchands originaires de contrées lointaines se sont mis à importer des singes. Ces créatures peuvent être dressées pour effectuer un grand nombre de tours comme rapporter de l'équipement, porter des objets ou se livrer à de petits larcins. Cependant, certains se méfient car leurs expressions et leur personnalité ne sont pas sans rappeler celles des humains. Et nombre des personnes qui ont déjà vu de telles bestioles ont fait leur connaissance en recevant les excréments de ces petits diables.

Les gens qui possèdent un singe y sont très attachés. Ils leur donnent habituellement des noms humains comme Karl, Edouard, Pétra ou Lucie.



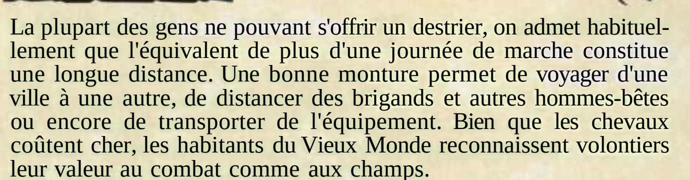
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	25%	10%	10%	40%	15%	10%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	1	1	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Escalade
Talents : Fuite



Montures

La plupart des gens ne pouvant s'offrir un destrier, on admet habituellement que l'équivalent de plus d'une journée de marche constitue une longue distance. Une bonne monture permet de voyager d'une ville à une autre, de distancer des brigands et autres hommes-bêtes ou encore de transporter de l'équipement. Bien que les chevaux coûtent cher, les habitants du Vieux Monde reconnaissent volontiers leur valeur au combat comme aux champs.

Chevaux de guerre (coursiers)

Tous les guerriers montés n'ont pas les moyens de s'offrir un destrier et se tournent donc vers une monture plus légère. Bien que moins imposants, les chevaux de guerre sont aussi convenablement dressés que les destriers et ne prennent donc pas la fuite face à l'odeur du sang ou de la poudre.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés

Chevaux de selle

On monte rarement un cheval de guerre pour voyager et la plupart des chevaliers ne s'en servent que pour se battre. Au quotidien, on se reporte donc sur les chevaux de selle. Les meilleurs et les plus nerveux viennent d'Arabie et valent dix fois plus qu'un cheval normal.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	8	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Sens aiguisés

Destriers

Les lourds chevaux de guerre sont les destriers préférés des chevaliers de l'Empire. Dressés au combat, un simple coup d'un de leurs sabots peut fracasser le crâne d'un homme. De plus, ils sont dressés pour surmonter les peurs naturelles des chevaux et ne pas paniquer face au fracas d'un affrontement, à l'odeur du sang et autres événements qui inspirent habituellement la terreur aux autres animaux.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	8	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés





TABLE 7-2 : MONTURES

Monture	Prix	Enc	Disponibilité
Cheval de guerre	300 co	—	Courant
Cheval de selle	80 co	—	Courant
Destrier	500 co	—	Inhabituel
Destrier bretonnien	750 co	—	Rare
Poney	50 co	—	Courant

Destriers bretonniens

Bien que les chevaux de guerre élevés au sein de l'Empire constituent de parfaites montures au combat, ils sont loin d'être au niveau des superbes destriers bretonniens. Ces derniers, mesurant près de 20 paumes, font la fierté de la noblesse qui les élève avec soin. Ces montures sont donc très prisées et seuls les plus riches nobles de l'Empire peuvent payer les pots-de-vin nécessaires pour s'en procurer un.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	45%	45%	30%	12%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	9	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés

Poneys

La plupart des chevaux servent à livrer bataille ou à tirer des charrettes. Les poneys des Montagnes du Bord du Monde constituent une excellente alternative, même si elle n'est pas forcément bon marché. Robustes et endurants, ils font d'excellentes bêtes de somme. De plus, les nains et les halflings peuvent les utiliser grâce à leur taille. Ces coursiers ne sont pas dressés au combat, si bien que le cavalier doit réussir un test d'Équitation Assez difficile (-10%) et entreprendre une demi-action pour en garder le contrôle.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception
Talents : Acuité auditive, Sens aiguisés

Équipement des montures

Il ne suffit pas d'avoir une monture, encore faut-il s'en occuper. Cette modeste sélection de matériel regroupe l'équipement essentiel dont on a besoin pour chevaucher et pour prendre soin d'une monture.

Fontes de selle
La fonte, généralement constituée d'un cuir robuste, est une sacoche suspendue à la selle et pourvue d'un rabat qui se referme sur l'ouverture. On y trouve généralement différentes poches et autres compartiments permettant de ranger son contenu. Une fonte abrite jusqu'à 100 points d'encombrement.

Fourrage
Le prix reflète ce qu'il en coûte pour nourrir un cheval pendant une journée. Habituellement, les chevaux se contentent d'herbe, mais ce régime ne leur permet pas de tenir longtemps. Du bon fourrage est composé de foin et d'avoine.

Harnais
Le harnais est l'ensemble des pièces servant à équiper un cheval. Il inclut le mors, passé dans la bouche du cheval, qui permet de le conduire. Quand on monte un cheval sans harnais, la difficulté des tests d'Équitation augmente d'un cran. La difficulté ne change cependant pas davantage si le cheval est également dépourvu de selle.

Selle
La selle est un siège en cuir rigide et matelassé que l'on place sur le dos de la monture et que l'on fixe grâce à une sangle qu'on passe sous le ventre de l'animal. Quand on monte un cheval sans selle, la difficulté des tests d'Équitation augmente d'un cran. La difficulté ne change cependant pas davantage si le cheval est également dépourvu de harnais.

Toilettage
Ce kit inclut un maillet, des fers et des clous, plusieurs brosses, un bon couteau et une couverture de selle.

TABLE 7-3 : ÉQUIPEMENT DES MONTURES

Équipement	Prix	Enc	Disponibilité
Fontes de selle	2 co	5	Assez courant
Fourrage	5 s	50	Très courant
Harnais	1 co	20	Courant
Selle	5 co	50	Courant
Toilettage	5 co	30	Courant

Bardes

À quoi bon s'encombrer d'une monture si elle doit être tuée dans les premières secondes d'une bataille ? Les bardes permettent d'éviter ce genre de problème. En effet, elles permettent aux chevaliers et autres combattants de protéger leur monture au combat. Cependant, une barde est beaucoup plus chère qu'une simple armure.

Voici les différents matériaux entrant dans la composition des bardes : cuir, cuir clouté, mailles, écailles et plaques. De plus, elles sont divisées en deux grandes catégories. La demi-barde protège le poitrail de la monture, tandis que la barde complète protège également les flancs et la croupe. Pour plus de détails, reportez-vous à la **Table 7-4 : bardes.** Pour plus d'informations sur les différents types de matériaux, reportez-vous au **chapitre 2: Armures du Vieux Monde.** Une monture qui porte une barde de mailles subit un malus de -10% en Agilité. La barde d'écailles impose un malus de -10% en Agilité et un malus de -1 en Mouvement. Enfin, la barde de plaques impose un malus de -1 en Mouvement.

Animaux d'élevage

Les animaux d'élevage servent deux objectifs: travailler la terre et nourrir les gens. En règle générale, on n'a pas besoin des caractéristiques de ces animaux. Ils ne se battent pas et ne sont pas élevés dans ce but. Chaque fois qu'ils sont confrontés à une situation effrayante comme le feu, des bruits forts ou l'odeur du sang, ils prennent la fuite, sauf si on arrive à les calmer au prix d'une demi-action et d'un **test**

TABLE 7-4 : BARDES

Type de barde	Prix	Enc	Localisations protégées	PA	Disponibilité
CUIR					
Demi-cuir	50 co	120	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	1	Inhabituel
Cuir complète	75 co	240	Toutes	1	Inhabituel
CUIR CLOUTÉ					
Demi-cuir clouté	135 co	240	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	2	Rare
Cuir clouté complète	270 co	480	Toutes	2	Rare
MAILLES					
Demi-mailles	255 co	315	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	3	Rare
Mailles complète	510 co	630	Toutes	3	Rare
ÉCAILLES					
Demi-écailles	540 co	900	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	4	Rare
Écailles complète	1080 co	1800	Toutes	4	Rare
PLAQUES					
Demi-plaques	600 co	600	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	5	Très rare
Plaques complète	1200 co	1200	Toutes	3	Très rare

de Soins des animaux Assez difficile (-10%). Enfin, certains de ces animaux peuvent être montés (chevaux, ânes et mules), mais la difficulté des tests d'Équitation augmente alors de deux crans.

Ânes
Ces animaux sont irascibles, têtus et généralement de mauvais poil. Cependant, un âne coûte moins cher qu'un cheval et peut travailler ou faire office de bête de somme. Les ânes ont les mêmes caractéristiques que les poneys.

Bœufs
Les bœufs sont de formidables bêtes de trait principalement utilisées aux champs. Ils ont les mêmes caractéristiques que les chevaux de guerre légers, mais leur valeur de Mouvement est égale à 6.

Chevaux de somme
Les voyageurs se servent souvent de chevaux de somme pour transporter leur équipement. Ces animaux ont les mêmes caractéristiques que les chevaux de selle.

Chevaux de trait
Les chevaux de trait sont élevés pour travailler au champ ou tirer des carrioles. Ils ont les mêmes caractéristiques que les chevaux de guerre légers.

Chèvres
Prisées pour le lait qu'elles produisent et leurs capacités de débroussaillement, les chèvres sont aussi répandues que les poules dans le Vieux Monde. Leurs caractéristiques sont négligeables.

Moutons
Les moutons fournissent de la laine, l'une des matières les plus courantes pour fabriquer des vêtements. Ces animaux sont donc très répandus, mais la plupart sont élevés en Estalie et en Bretonnie. Leurs caractéristiques sont négligeables.

Mules
La mule est le fruit de l'union d'un âne et d'un cheval. C'est un bon animal de trait et de somme. Les mules ont les mêmes caractéristiques que les chevaux de selle.

Porcs
À l'instar des chèvres, les porcs réalisent un superbe travail de nettoyage en se nourrissant de détritus et en fertilisant les champs. Leurs caractéristiques sont négligeables.

Poules
Dans le Vieux Monde, la poule constitue la nourriture de base, à la fois pour ses œufs et pour sa viande. Ses caractéristiques sont négligeables.

Vaches
Les vaches sont davantage prisées pour leur lait que pour leur viande. D'ailleurs, pour la plupart des paysans, la viande de bœuf est un véritable luxe. Leurs caractéristiques sont négligeables.

TABLE 7-5 : ANIMAUX D'ÉLEVAGE

Animal	Prix	Enc	Disponibilité
Âne	15 co	—	Très courant
Bœuf	30 co	—	Très courant
Cheval de somme	40 co	—	Très courant
Cheval de trait	25 co	—	Très courant
Chèvre	2 co	—	Très courant
Mouton	2 co	—	Très courant
Mule	20 co	—	Très courant
Porc	3 co	—	Très courant
Poule	5 s	—	Très courant
Vache	10 co	—	Très courant

VOYAGES DANS LE VIEUX MONDE



Tout voyage effectué dans le Vieux Monde est une entreprise risquée, à la fois laborieuse et dangereuse. À quelques kilomètres à peine des villes de l'Empire, les terres cultivées laissent place à des étendues sauvages traversées par des routes sommaires, dont l'entretien est à la fois cher et difficile, sans compter que troncs, inondations et glissements de terrain bloquent parfois le passage. Landes et marais empiètent parfois sur des plaines et des forêts où se dissimulent des bandits et des monstres dont le désir le plus cher est de s'en prendre aux voyageurs imprudents. Patrouilleurs et milices locales arpentent les campagnes, mais il ne leur est pas possible d'être partout à la fois. Les contrées sauvages abritent donc exilés, mutants et criminels, ce qui explique que les gens qui y vivent malgré tout se méfient des étrangers. Si les villes ne sont pas toujours accueillantes en raison de la criminalité, des maladies et des ordures, les régions sauvages ne sont pas plus hospitalières.

Cette section décrit comment voyager dans le Vieux Monde, sur terre ou sur l'eau. Vous y découvrirez divers moyens de transport, leur coût mais également leur prix d'achat. Enfin, cette partie s'achève sur une courte section décrivant les combats à bord de véhicules mobiles, comme lorsque l'on se bat à l'arrière d'une charrette ou que l'on tire depuis une embarcation sur des ennemis situés sur la rive.

Routes

Chaque ville a la responsabilité d'entretenir les routes qui lui échoient. Certaines financent ces travaux en appliquant un droit de passage aux portes de la ville, le prix s'élevant à 1-3 s en temps de paix et jusqu'à 1 pa en temps de guerre. Cependant, la plupart des fonds viennent des péages routiers originellement institués à Altdorf, pratique qui s'est répandue au travers de l'Empire puis, par la suite, aux autres nations. Les barrières de péage permettent de recueillir ces taxes. On en trouve au moins une sur chaque section de route, généralement constituée d'un bureau et d'une barrière placée en travers de la route. Les péagers sont habituellement armés et comptent sur l'aide des forces de l'ordre locales pour protéger les taxes collectées. Habituellement, le droit de passage est égal à 1 pa par jambe, ce qui donne 2 pa par personne et 4 pa par animal. Certains péagers appliquent une surtaxe aux animaux de grande taille. D'autres fonds viennent des ponts, dont la construction et l'entretien coûtent cher. De fait, les ponts sont généralement aussi étroits et courts que possible. Il faut généralement s'acquitter d'un droit de passage pour les emprunter, celui-ci s'élevant là encore à 1 pa par jambe.

Bien que leur rendement soit considérable, seule une petite partie de ces fonds arrive généralement jusqu'aux villes. Premièrement, le système favorise la corruption et chacun sait que les péagers gardent une partie des taxes. Deuxièmement, la bureaucratie a le chic pour détourner les droits de péage des projets auxquels ils sont censés être assignés et s'en sert de pots-de-vin ou les dépense dans les quartiers les plus riches. Enfin, peu de paysans ont les moyens de payer les péages, si bien qu'ils évitent les points de contrôle en passant à travers bois et champs.

Du coup, les recettes ne permettent pas vraiment d'entretenir les routes, si bien que toutes sont encombrées de nids-de-poule, de troncs, de coulées de boue, etc. Pire encore, elles ne permettent pas toujours de payer les patrouilleurs, des représentants de l'ordre qu'emploient les autorités civiles pour surveiller les routes et protéger les voyageurs. S'ils parcourent régulièrement les routes, ils sont rarement efficaces. Les meilleurs d'entre eux se rendent régulièrement dans les fermes isolées et s'arrêtent aux barrières de péage ou aux ponts, mais les plus vils ne valent pas mieux que les brigands contre lesquels ils sont censés lutter.

Bien que les routes de l'Empire soient dangereuses, elles sont plus sûres que les pistes qui quadrillent les contrées sauvages. Les chemins écartés sont véritablement périlleux, hantés par les horreurs du Chaos et les bandits, voire pire encore. Les vieux sentiers créés par les trappeurs et les chasseurs constituent aujourd'hui un réseau de pistes fréquenté par des bandits. Ils sont tellement dangereux que les patrouilleurs osent à peine s'y aventurer. Généralement, les bandits font payer 1 co (ou plus) à quiconque souhaite les emprunter. Les plus malchanceux perdent cependant tout leur matériel, voire la vie.

Coches, carrioles et chariots

Plutôt que de risquer sa vie ou une entorse sur des routes parfois douteuses, la plupart des habitants du Vieux Monde se déplacent en coche (l'ancêtre de la diligence). Il existe des dizaines de compagnies de coche indépendantes basées dans diverses villes de l'Empire. Ces grandes voitures sont spacieuses et leur toit est conçu pour recevoir les bagages. Les cochers et les gardes sont toujours des vétérans endurcis et coriaces ayant un passé ou un avenir de patrouilleur.

Les coches circulent toujours entre deux villes, mais beaucoup proposent un service omnibus et s'arrêtent dans les hameaux traversés. Pendant des années, la compagnie la plus célèbre fut *Les Coches des Quatre Saisons*, qui emmenait les voyageurs en de nombreux lieux de l'Empire, voire au-delà.

Au lieu de coches, les voyageurs peuvent user de chariots et de carrioles. Il n'est pas difficile de monter sur la carriole d'un fermier bienveillant, mais beaucoup font payer le service. Beaucoup des marchands qui recourent à des chariots emploient un ou deux mercenaires chargés de veiller sur leur marchandise. Cependant, ces moyens de transport étant dépourvus de suspensions, ils sont inconfortables et lents.

Coûts de transport

Quand un héros a besoin de se rendre quelque part au plus vite mais qu'il n'a pas les moyens de s'offrir un cheval, plusieurs alternatives s'offrent à lui. Le prix s'accompagne de deux valeurs. Le premier nombre est le coût minimum d'un déplacement court. Le second est utilisé pour les voyages sur longue distance et vaut pour une tranche de 15 kilomètres. En réussissant un test de Charisme modifié selon l'humeur du propriétaire, les personnages pourront également monter gracieusement à bord d'un chariot.

Fréquence

Des coches relient les villes comptant plus de 10 000 habitants au moins une fois par jour. Lorsque les conditions sont optimales (pas de guerre et temps clément), 1d10-4 coches (jusqu'à un minimum de 1) à destination de grandes villes sont

**TABLE 7-6 :
TARIFS DES DÉPLACEMENTS TERRESTRES**

Transport	Prix	Haute saison ou morte-saison	Vitesse moyenne
Carriole ou chariot	1 s / 15 s	Très courant / Inhabituel	4 km/h
Carriole avec 2 chevaux	1 pa / 3 co	Très courant / Inhabituel	5,5 km/h
Coche	1 co / 7 co	Assez courant / Inhabituel	5,5 km/h
Chariot, 3 chevaux	10 pa / 4 co	Courant / Rare	5,5 km/h

disponibles chaque jour et s'arrêtent dans les villages situés sur la route.

De plus, des coches relient les bourgs (1 000 habitants environ) une fois par semaine. Pour déterminer le nombre de jours restant avant l'arrivée du prochain coche dans un bourg précis, lancez 1d10. Sur un résultat de 10, un équipage est sur le départ, tout autre résultat donnant le nombre de jours à attendre avant le passage de la prochaine diligence. Les coches empruntent exclusivement les routes, jamais les pistes qui traversent les régions sauvages. Pour se rendre en un village reculé, il est possible de louer ponctuellement un chariot ou une carriole.

Déplacements fluviaux et maritimes

Un autre mode de transport consiste à emprunter les cours d'eau, fort nombreux au sein de l'Empire. En règle générale, les rivières sont suffisamment profondes et larges pour être praticables. Parfois, elles permettent même de se rendre plus vite et en toute sécurité jusqu'à la destination voulue. Tout comme les routes, les bords des rivières sont parsemés de villes. Bien que les voies navigables aient avant tout un rôle commercial, les personnages n'auront sans doute pas de mal à prendre un billet ou à embarquer gracieusement en réussissant un test de Charisme.

Sur les canaux et les cours d'eau étroits, il n'est pas rare de croiser le chemin de collecteurs de taxes qui arrêtent les navires, au niveau d'une écluse ou d'un pont tournant par exemple. Quand le cours de la rivière ou sa largeur ne le permet pas, une redoute hérissée de catapultes ou de balistes suffit généralement à convaincre les navires de mouiller au port et de s'acquitter d'un droit de passage. Sur les cours d'eau, on trouve un péage tous les 30 à 45 kilomètres, voire plus fréquemment si la rivière traverse les terres de plusieurs propriétaires terriens. Le coût de ces péages varie entre 1 et 5 co

TABLE 7-7 : TARIFS DES DÉPLACEMENTS FLUVIAUX ET MARITIMES

Transport	Prix	Haute saison ou morte-saison	Vitesse moyenne
Barge ou embarcation fluviale	1 pa / 5 pa	Très courant / Courant	4 km/h
Traversée maritime	1 co / 5 co	Courant	14,5km/h environ






pour la plupart des embarcations, mais les plus grandes doivent généralement verser une taxe en conséquence.

Les voyages maritimes sont beaucoup plus chers et peu d'habitants du Vieux Monde ont les moyens de s'en offrir. Dans l'Empire, il n'existe pas de navires embarquant des passagers, aussi les voyages se déroulent-ils à fond de cale, en compagnie de la cargaison ou aux côtés de soldats. Pire encore, il y a toujours le risque de croiser la course de pirates, qu'il s'agisse de corsaires ou de Sartosiens, qui pillent régulièrement les navires marchands. Rien ne terrorise davantage un marin que la vue d'un navire arborant le pavillon à tête de mort.

ACHAT DE VÉHICULES

Tous les personnages ne passent pas leurs journées à traquer les cultistes, à résoudre des mystères et à combattre les forces du Chaos. Certains prennent leur retraite après avoir vécu plusieurs expériences douloureuses, mais d'autres agrémentent leurs aventures en se joignant à des expéditions commerciales ou en montant leur propre affaire. Les frais attenants à ce genre d'activités sont bien évidemment exorbitants. Non seulement le personnage doit acheter les biens adéquats, mais il doit également s'offrir un moyen de transport fiable. Bien entendu, les personnages les plus riches préféreront voyager avec classe et panache. Cette section détaille le prix de divers véhicules et dévoile leurs principales caractéristiques.

Véhicules terrestres

Les véhicules terrestres englobent tout ce qui est constitué d'un solide habillage en bois monté sur des roues et tiré par des animaux de trait. Plus un véhicule est cher, plus sa conception est complexe. Par exemple, la carriole, qui est certainement le véhicule le plus simple, est constituée de deux roues et d'un siège, et elle est tirée par un seul cheval. En revanche, le coche est pourvu de panneaux en bois, d'un toit, d'un siège couvert protégeant le conducteur des intempéries, de sièges intérieurs matelassés et même de lumière, sans compter qu'il est tiré par quatre chevaux. La différence de prix entre ces deux voitures est donc élevée.

Carriole

La carriole est une simple voiture de campagne qui sert à traîner du matériel d'un endroit à un autre. Lente, rudimentaire et inconfortable au possible, il s'agit d'un moyen de transport bon marché. Elle a deux roues et est tirée par un animal de trait, le plus souvent un bœuf même s'il peut s'agir d'un cheval. La carriole peut transporter un conducteur et deux passagers de taille humaine. Elle peut abriter jusqu'à 500 points d'encombrement. La carriole a les caractéristiques suivantes :

CARACTÉRISTIQUES DES CARRIOLES

B	BE	M
20	4	3

Chariot

Le chariot est une carriole à quatre roues. Suffisamment grand pour accueillir six personnes, il n'offre cependant pas les commodités d'un coche. Peu de chariots sont couverts, mais le contenu de certains est protégé à l'aide d'une simple toile. Le chariot est dépourvu de suspensions, si bien que les conducteurs subissent tous les cahots de la route. Il peut abriter jusqu'à 1 500 points d'encombrement. Le chariot a les caractéristiques suivantes :

CARACTÉRISTIQUES DES CHARIOTS

B	BE	M
30	4	3

Coche

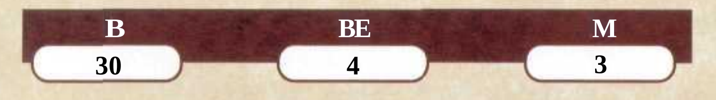
Les coches constituent le meilleur moyen de se déplacer dans le Vieux Monde. Bien qu'ils soient chers, ils sont confortables et convenablement protégés. En outre, ils sont plus rapides que les autres moyens de transport, même si un cheval n'aura aucun mal à distancer un coche chargé. Ces voitures sont des chariots couverts pourvus d'une suspension souple qui absorbe la plupart des chocs inhérents aux mauvaises routes et aux nids-de-poule. L'intérieur de la voiture dépend de sa qualité, mais même les plus simples des coches sont pourvus de sièges rembourrés, alors que les meilleurs proposent rafraîchissements et lumière. Au mieux, ce type d'équipage peut transporter 12 passagers, ce qui inclut les conducteurs. Il peut abriter jusqu'à 1 000 points d'encombrement. Le coche a les caractéristiques suivantes :

CARACTÉRISTIQUES DES COCHES

B	BE	M
60	5	4

TABLE 7-8 : MOYENS DE TRANSPORT

Moyen de transport	Prix	Enc	Disponibilité
Barge fluviale	1 200 co	—	Rare
Canot	90 co	900	Assez courant
Carriole	50 co	—	Courant
Chaland	600 co	—	Rare
Chariot	90 co	—	Courant
Coche	500 co	—	Rare
Navire	12 000 co	—	Inhabituel



Embarcations

La plupart des nations du Vieux Monde disposent au moins d'un semblant de marine. Celle de l'Empire s'est retrouvée dans une position délicate suite à la déclaration d'indépendance de Marienburg, mais elle a tout de même réussi à renouer avec la tradition malgré la perte de son meilleur port. Les embarcations sont majoritairement utilisées sur les cours d'eau de l'Empire, mais la flotte est active le long de la côte du Nordland. Du reste, il n'est pas étonnant de constater que les rivières et les fleuves relient les principales villes de l'Empire. N'oubliez pas qu'il est plus facile de faire du commerce quand une barge peut transporter de grandes quantités de biens d'un point à un autre. Les cours d'eau constituent de fait un moyen plus sûr et plus rapide de transporter voyageurs et marchandises.

Barge

La barge est une vaste embarcation conçue pour le transport du fret. Ce type de navire à fond plat est propulsé à l'aide de perches, du courant ou de chevaux qui le tirent depuis la rive. Une barge moyenne fait plus de 20 mètres de long et peut transporter jusqu'à 45000 points d'encombrement. La barge a les caractéristiques suivantes :

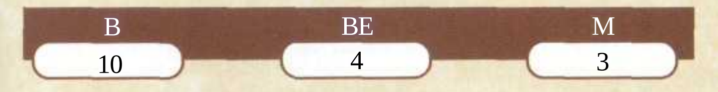
CARACTÉRISTIQUES DES BARGES

B	BE	M
100	8	3

Canot

Le canot est propulsé à la rame. De petite taille, il sert avant tout à faire passer des voyageurs d'une rive à une autre. Cette catégorie d'embarcations inclut les petits bateaux à fond plat et autres petits esquifs. Le canot peut embarquer un maximum de six personnes, ce qui inclut le rameur. Il permet de transporter un encombrement équivalent à un passager par personne en deçà de six. Par exemple, s'il n'abrite que deux individus, on peut y entasser un encombrement équivalant à quatre personnes. Le canot a les caractéristiques suivantes :

CARACTÉRISTIQUES DES CANOTS



B	BE	M
10	4	3

Chaland

Version plus petite de la barge, le chaland est constitué de planches épaisses, le revêtement du pont étant cependant fait d'un bois plus léger et de toile. Il mesure près de 10 mètres de long. Beaucoup sont également pourvus d'une voile, mais la plupart sont tirés par des chevaux quand il leur faut parcourir de grandes distances. Une telle embarcation se construit en 1d10 +10 jours. Elle est manœuvrée par un équipage de six hommes et peut accueillir jusqu'à 30 personnes (un cheval comptant pour trois personnes). Elle peut transporter jusqu'à 5 000 points d'encombrement et a les caractéristiques suivantes:

CARACTÉRISTIQUES DES CHALANDS

B	BE	M
70	5	3

Navires

Les navires maritimes peuvent être de la taille d'un chaland ou beaucoup plus grands. Le prix figurant sur la **Table 7-8 : moyens de transport** vaut pour un galion, qui est capable d'accueillir jusqu'à 130 000 points d'encombrement, un équipage de trente hommes et soixante passagers. Le navire (galion) a les caractéristiques suivantes :

CARACTÉRISTIQUES DES NAVIRES

B	BE	M
150	10	3

COMBATS ET VÉHICULES

Cela ne fait aucun doute, les personnages se retrouvent parfois dans des situations de combat moins qu'idéales. Qu'ils combattent des pirates sur le Reik ou des bandits à bord d'une voiture emballée, ce type de rencontres est toujours passionnant et mémorable. Les règles qui suivent, certes simples, permettent de transmettre le sens du danger et l'action propres aux combats se déroulant en des circonstances défavorables.

Carrioles, coches et chariots

Quand il combat sur un véhicule terrestre, le conducteur doit effectuer un **test de Conduite d'attelages** Assez **difficile (-10%),** ce qui lui coûte une demi-action. En cas d'échec, tous les passagers doivent réussir un test d'Agilité sous peine de perdre l'équilibre. En cas d'échec, les intéressés se cassent plus ou moins la figure et doivent entreprendre une demi-action pour retrouver leur équilibre. Les personnages situés à l'extérieur d'un véhicule en mouvement et qui ratent le test d'Agilité doivent réussir un test de Force pour rester accrochés. En cas d'échec, ils tombent et subissent des dégâts proportionnels à la distance de la chute (cf. **Sauts et chutes,** page 138 de *WJDR),* +1 Blessure pour être tombés d'un véhicule en mouvement.

De plus, les projectiles et attaques magiques visant un véhicule en mouvement affectent une localisation déterminée aléatoirement. Lancez alors 1d10 sur la table qui suit:

LOCALISATION DES DÉGÂTS DES CARRIOLES, COCHES ET CHARIOTS

1d10	Localisation
1-2	Cheval (à choisir au hasard)
3-7	Véhicule
8	Roue
9-10	Passager ou membre d'équipage exposé (au hasard)

Les passagers et membres d'équipage exposés sont ceux qui se trouvent sur le toit du véhicule, qui sont accrochés aux côtés ou qui se penchent par une fenêtre.

Si l'un des chevaux de tête est tué, la voiture s'arrête brutalement et se renverse à moins que le conducteur ne réussisse un test de Conduite d'attelages. En cas d'accident, tous les occupants du véhicule subissent 1d10 Blessures, seul leur bonus d'Endurance pouvant réduire le total. Les individus situés à l'extérieur du véhicule sont projetés à quelques mètres et ne subissent pas de dégâts.

Si l'un des deux chevaux du second rang est tué, la vitesse du véhicule est réduite de moitié jusqu'à ce que la carcasse de la pauvre bête soit détachée. Si les deux chevaux du second rang sont tués, le résultat est le même que si l'un des animaux de tête avait été abattu.

Une roue peut subir jusqu'à 8 Blessures avant d'être réduite en pièces. Ces dégâts ne comptent cependant pas dans le total de dégâts subis par le véhicule. Cependant, dès lors qu'une roue est fichue, le véhicule s'arrête exactement comme si l'un des chevaux de tête avait été tué.

Embarcations

À chaque round où il consacre une demi-action à se déplacer, le personnage doit effectuer un test d'Agilité dont la difficulté dépend des circonstances. En cas d'échec, il perd l'équilibre et tombe. S'il se trouve au bord de l'embarcation, il doit réussir un test de Force sous peine de tomber à l'eau.

De plus, les projectiles et attaques magiques visant une embarcation en mouvement affectent une localisation déterminée aléatoirement. Lancez alors 1d10 sur la table qui suit :

LOCALISATION DES DÉGÂTS DES EMBARCATIONS

1d10	Canot	Barge/chaland/navire
1-3	Membre d'équipage exposé	Membre d'équipage exposé
4-5	Membre d'équipage exposé	Cargaison ou coque s'il n'y a pas de cargaison
6-7	Cargaison ou coque s'il n'y a pas de cargaison	Coque
8-10	Coque	Coque






LOGEMENTS ET COMMERCES

« Bienvenue aux Chevaux du Carrosse. Assoyez-vous donc. Prenez place auprès du feu, c'est un bon p'tit coin bien au chaud. Vous prendrez à boire et à manger? Oui? À boire d'abord, bien sûr, suis-je bête? »

— Gustav, propriétaire de l'auberge des Chevaux du Carrosse

Chapitre VIII



Les aventuriers passent une bonne partie de leur temps dans des endroits sinistres, sous quelque abri de fortune pour s'abriter de l'orage, sur une route traversant une contrée oubliée de Sigmar, etc. Mais où sont donc les héros quand ils ne sont pas en train de massacrer des snotlings ou des squigs, de forcer une porte pour atteindre la cave d'une maison condamnée ou de contrecarrer les plans d'une nième bande de mutants acquis à la cause du Chaos ? Vous les trouverez immanquablement un gobelet à la main, de longues heures durant, avant de s'écrouler sur une paillasse louée pour la nuit ou de s'évanouir dans leur propre vomi, pour ne reprendre leurs esprits que quelques heures plus tard, à moitié collés au sol gluant. Mais les mercenaires finissent par être las de ce mode de vie. Ils se mettent à préférer les auberges moins puantes et les lits dépourvus de vermines aux matelas souillés de nuits douteuses aux plaisirs louches. Ils ne se contentent plus d'une maîtresse aux lèvres rances et aux dents gâtées ou absentes. De tels héros n'éprouvent plus de plaisir à côtoyer la misère, se tournent vers d'autres quêtes, comme l'achat d'une demeure à la campagne ou d'une chambre en ville, et certains songent à monter leur propre établissement.

HÔTELLERIE

La plupart des habitants du Vieux Monde ne peuvent s'offrir un bout de terre ou une demeure. Parmi eux, on compte ces vagabonds oisifs qui aiment se mettre dans le pétrin, également appelés aventuriers. Il y a bien des manières de trouver un toit, comme en proposent par exemple les relais de coche et leurs chambres douillettes ou, pour les nécessiteux, le sol poussiéreux d'une taverne de bord de route, si possible près de l'âtre. Cette rubrique traite des logements provisoires.

Relais de coche



Pour la plupart des voyageurs, un tel relais constitue le point de chute idéal. Répartis à travers le Vieux Monde, ces établissements assurent de nombreuses fonctions importantes. Ils font office d'étapes pour les voyageurs fatigués, permettent aux compagnies de transport d'assurer un roulement des montures et offrent leurs services de réparation de voitures et de vente d'équipement en tout genre. Les relais de coche peuvent également servir de quartiers généraux aux patrouilleurs, sachant qu'on y trouve souvent des cellules pour accueillir les prisonniers récalcitrants. Ces relais font également partie des meilleurs endroits pour les mercenaires qui cherchent du travail, car personne n'aime se passer de protection, surtout en temps de guerre.

TABLE 8-1 : RELAIS DE COCHE

Logement/service	Prix
Bain	1 pa
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	3 s
Bon repas	6 s
Repas d'aristocrate	1 pa
Dortoir de l'établissement, par nuit	5 s
Chambre privée	10 pa
Écuries, par cheval et par nuit	10 s

La plupart des relais de coche appartiennent à des familles, qui en assurent le bon fonctionnement, mais il peut arriver **qu'une** chaîne de relais parsemant une route précise appartienne à une seule et même famille. Les revenus proviennent de la clientèle, mais aussi du loyer payé par les diverses compagnies qui bénéficient de leurs services. Pour les voyageurs, ces auberges se limitent à un endroit sûr pour passer la nuit et un repas chaud. Pour la personne avide de renseignements et de rumeurs, peu d'endroits rivalisent avec ces relais. Le prix des repas et des chambres correspond à ce que l'on trouve sur la **Table 8-1 : relais de coche** et sur la **Table 5-3 : nourriture et boisson** (cf. page 59), même si les meilleurs relais pratiquent assurément des tarifs plus élevés.

Auberges



Les auberges sont légion dans le Vieux Monde. Elles proposent une certaine sécurité aux voyageurs en route vers quelque cité importante. Leurs tarifs varient en fonction de la taille et du niveau de confort de l'établissement. Les meilleures auberges ont parfois un forgeron à disposition, capable de ferrer les chevaux et de réparer les chariots, voire les armes. Elles emploient également plusieurs palefreniers pour accueillir les grands convois. À l'inverse, les auberges les



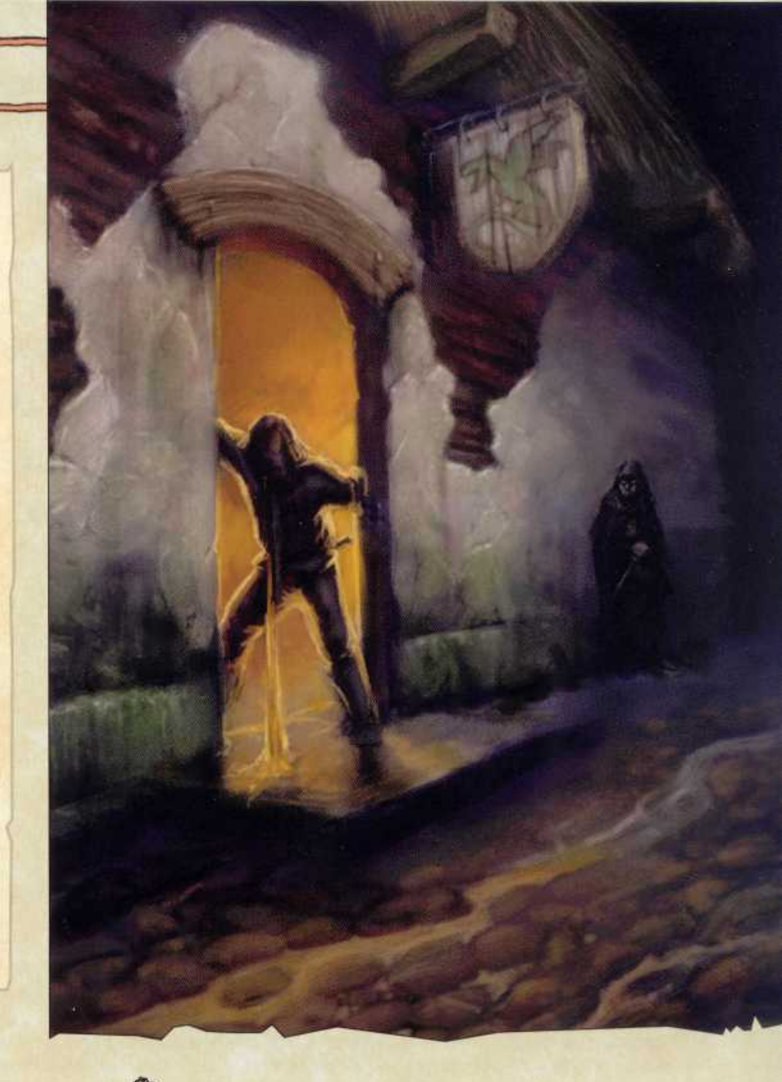



TABLE 8-2 : AUBERGE MOYENNE

Logement/service	Prix
Bain	2 pa
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	4 s
Repas d'aristocrate	10 s
Dortoir de l'établissement, par nuit	3 s
Chambre privée	5 pa
Écuries, par cheval et par nuit	8 s
Chambre à la semaine	10 s ou plus

TABLE 8-3 : TAVERNE MOYENNE

Logement/service	Prix
Bain	—
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	3 s
Repas d'aristocrate	—
Dortoir de l'établissement, par nuit	3 s
Place au coin du feu, par nuit	1 s
Chambre privée	—
Écuries, par cheval et par nuit	—
Chambre à la semaine	—



plus mal famées se limitent à un poteau d'attache pour les chevaux et quelques matelas de paille, remplis d'insectes. En somme, le service reflète le tarif.

Tavernes

Chaque bourg, chaque village, chaque ville et chaque hameau a au moins un abreuvoir de ce type. Les habitants du Vieux Monde ont besoin d'oublier leur existence misérable, la menace bien réelle de la mort et la frustration générale que leur inspirent les seigneurs et autres nobliaux. Les tavernes sont un lieu d'évasion pour ces hommes et ces femmes, qui y viennent pour rire, chanter et partager quelques bonnes histoires. En somme, un endroit où l'on vient dépenser sa mitraille durement acquise en bonne compagnie.

La taverne typique du Vieux Monde est généralement petite, enfumée, jonchée de tables et de bancs, et abrite une cheminée où mijotent des mets douteux. Aux heures de pointe, on peut à peine trouver une place au comptoir, sans parler des places assises. C'est cette promiscuité qui confère une atmosphère de camaraderie, même si la violence prend facilement le dessus dans les bouges les plus louches.

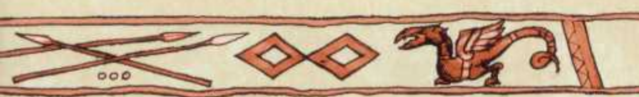
Les tavernes offrent généralement le gîte pour un tarif modeste. La plupart disposent d'une arrière-salle faisant office de dortoir pour les plus pauvres et les plus fatigués, ou pour ceux qui sont trop ivres pour rentrer chez eux. Pour le prix des boissons, veuillez vous reporter au **Chapitre 5 : Équipement général.**

PROPRIÉTÉS FONCIÈRES

Pourquoi louer quand on peut acheter ? Du moins pour ce qui est du logement ou des établissements commerciaux. Les avantages de la propriété légale en matière de biens-fonds sont évidents, mais ils ne doivent pas faire oublier les inconvénients. Les droits d'entrée, la sécurité, l'entretien, tout cela peut suffire à vous persuader de continuer à louer. Les propriétaires terriens sont souvent les cibles privilégiées des bandits errants. Néanmoins, le fait de posséder une demeure évite dans tous les cas de se faire jeter dehors, sur le caprice de quelque individu. C'est ainsi que, tout naturellement, il y a toujours des gens pour acheter des terres, pour construire des maisons et pour prospérer en dépit des risques.

Terre

Le prix du terrain augmente considérablement dès qu'on se rapproche des villes, si bien qu'il y est environ cinq fois plus élevé qu'à la campagne. La plupart des gens du peuple qui veulent devenir des citoyens à part entière doivent se contenter de terres arides en marge de la société ou dans la nature, où elles sont libres d'accès. Quand on sait ce que gagne un paysan moyen, on réalise qu'il lui faudra trois ans pour s'acheter cinq mille malheureux mètres carrés de terre à peine arable, tandis qu'il lui en faudra dix-huit pour acquérir une bonne parcelle de terrain agricole.









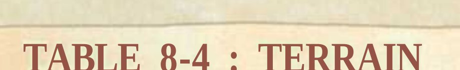


TABLE 8-4 : TERRAIN

Terrain	Prix à l'hectare	Au m²	Location à l'année	Disponibilité
Rural médiocre	112,5 co	2,7 s	11,25 co/ha	Courant
Rural moyen	225 co	5,4 s	22,5 co/ha	Courant
Rural bon	600 co	1,2 pa	60 co/ha	Assez courant
Rural exceptionnel	2400 co	4,8 pa	240 co/ha	Inhabituel
Urbain médiocre	600 co	1,2 pa	60 co/ha	Assez courant
Urbain moyen	1 200 co	2,4 pa	120 co/ha	Inhabituel
Urbain bon	3 300 co	6,6 pa	330 co/ha	Rare
Urbain exceptionnel	12 000 co	1,2 co	1 200 co/ha	Très rare

C'est pourquoi de nombreux roturiers ne sont que locataires des terres qu'ils habitent. Les seigneurs achètent des hectares de terres encadrant leurs châteaux et offrent leur protection à ceux qui viennent y résider. Les paysans s'établissent ainsi quelque part et reversent une partie de ce qu'ils gagnent à leur seigneur. Certains nobles particulièrement généreux acceptent qu'une fraction du loyer s'accumule d'année en année, en vue d'un éventuel rachat du bout de terre, mais rares sont les paysans qui vivent assez longtemps pour rembourser la dette qui leur permettrait de devenir propriétaires.

C'est encore pire dans les zones urbaines, où chaque mètre carré de terre inexploitée se vend à prix d'or. Des terres de mauvaise qualité, comme celles qui sont imbibées des substances toxiques des tanneurs ou des teinturiers qui occupaient précédemment le sol, se vendent pour à peine moins qu'une bonne parcelle de terrain à l'extérieur de la ville. Par ailleurs, les terres intra-muros sont difficiles à obtenir car les murs ont tendance à confiner les villes, si bien que les terres qui demandent à être exploitées y restent rares. Peu d'individus cherchent à habiter en dehors des murs d'une ville comme Middenheim. Ainsi, on construit dans tous les coins de la ville et les bâtiments s'entassent les uns sur les autres, les quartiers les plus pauvres accumulant les étages d'habitations. C'est dans ces endroits que les maladies contagieuses prospèrent, au point d'exterminer des voisinages entiers.



C'est avant tout l'environnement direct qui décide de la valeur d'un terrain. Une parcelle de terre de qualité médiocre dans un secteur rural est probablement rocailleuse et peu propice à l'agriculture, à moins qu'elle ne soit le siège de fréquents rassemblements d'hommes-bêtes qui enlèvent des enfants pour leurs épouvantables sacrifices de pleine lune. Un terrain rural de qualité exceptionnelle ou bonne est peut-être proche d'une ville. Il peut aussi abriter une source ou un sol riche en glaise, ou encore foisonner de pistes animales qui font de la chasse un jeu d'enfant.

Les zones urbaines ont les mêmes problèmes. Un terrain qui jouxte un quartier de teinturiers n'a rien de bon à offrir, d'où son prix moins élevé. En revanche, un parc ombragé par la demeure hivernale de l'Empereur Karl Franz se vendra assurément à un prix record. Les tarifs indiqués sur la **Table 8-4 : terrain** le sont à l'hectare et au mètre carré.

La différence de prix entre les terres urbaines et rurales est à ce point considérable qu'un terrain en ville de qualité exceptionnelle et d'une superficie de 4 000 mètres carrés revient aussi cher que 40 hectares de terrain médiocre à la campagne. Ceci explique pourquoi de nombreux aristocrates cherchent à créer un domaine en zone rurale. Prenons un exemple. Imaginons que notre nobliau, Fritz von Schwelzen, dispose de la coquette somme de 2 300 co. Il pourrait faire plaisir à sa jolie petite femme en acquérant une parcelle de terrain en ville, mais il sera dans ce cas limité à 2 000 mètres carrés, sur lesquels peut éventuellement trôner un petit pavillon. D'un autre côté, notre ami Fritz pourrait également acheter 4 hectares de terrain médiocre à la campagne, pour y faire construire une vingtaine de masures. À partir de là, il pourrait louer ces parcelles à des paysans pour la moitié de leurs gains annuels (disons que Fritz est généreux et qu'il ne demande que 5 co par locataire, car il ne faut pas oublier qu'ils ont des familles à nourrir). Cela lui ferait 100 co supplémentaires à l'année, ce qui représente le salaire annuel moyen d'un médecin. En imaginant qu'il réinvestisse cet argent dans d'autres terres, cette affaire se montrerait de plus en plus lucrative avec les années, de quoi assurer l'héritage de sa descendance.

Achat de biens immobiliers

L'achat d'un terrain n'est pas synonyme d'acquisition d'une demeure, à moins que ces terres n'abritent une maison, auquel cas le prix s'en ressentira (sauf dans le cas de maisons hantées). Un acheteur qui prospecte peut profiter des lieux réputés hantés pour faire de bonnes affaires. Pour le reste, les prix ont tendance à suivre les mêmes règles que le terrain. Les demeures rurales sont généralement meilleur marché que les maisons citadines. Vous trouverez ci-après des détails généraux sur les divers types d'habitations. Mais il faut bien garder à l'esprit que rares sont les habitants du Vieux Monde qui achètent. En général, ils construisent leur propre foyer, de la même

~ LOUER DES TERRES OU DES HABITATIONS ~

Une pratique courante du Vieux Monde consiste à être propriétaire de bâtiments érigés sur une parcelle de terrain dont on n'est que locataire. C'est ainsi la situation de nombreux paysans au service d'un seigneur qui leur offre sa protection, mais surtout d'innombrables citadins. La location du terrain est négociée au cas par cas, mais les loyers s'élèvent généralement au dixième de la valeur du terrain. Malheureusement, des individus dénués de scrupules n'hésitent pas à vendre la terre sur laquelle vivent des locataires, obligeant ainsi ces derniers à renégocier le nouveau loyer, ce qui tourne rarement à leur avantage. Louer une habitation est également pratique courante, sachant que les loyers annuels se situent entre le vingtième et le dixième de la valeur de la maison.

manière qu'ils font pousser leurs propres produits de la terre, brassent leur propre bière et abattent leurs propres animaux. Quand ils ne peuvent faire pousser, élever ou fabriquer un produit essentiel, ils font du troc.

Masure de campagne

Il s'agit de taudis en argile et torchis, ce qui signifie que les murs sont en bois et rembourrés de fumier et de boue. La plupart sont dotées d'un toit de chaume. L'intimité y est plus que limitée, étant donné qu'il n'y a qu'une seule pièce. Pour la plupart des gens, ces masures représentent ce qu'on peut espérer de mieux.

Chaumière

Ces habitations sont constituées de deux à quatre chambres, de murs en bois et d'un toit en chaume. La plupart abritent une cheminée en pierre.

Ferme

On trouve des fermes à travers toutes les étendues sauvages du Vieux Monde. Ces fermes se rapprochent d'ailleurs davantage de forts que d'autre chose. C'est leur isolement qui est la raison de ces défenses importantes. La plupart des fermes sont loin des axes majeurs et on ne peut y accéder qu'en empruntant des sentiers ou d'anciennes voies à travers des forêts denses. Les patrouilleurs qui assurent la surveillance des voies principales se rendent aussi régulièrement près de ces habitations pour voir si les résidents sont en vie et en sécurité.

Chaque ferme dispose d'une enceinte fortifiée encadrant un large espace ouvert, un grand bâtiment pour la famille et éventuellement des dépendances, ainsi qu'une grange ou un atelier de l'autre côté de la cour. Au centre de la ferme, on trouve la demeure même du propriétaire. Cette maison comprend une grande salle pour accueillir les voyageurs et donner des banquets et autres fêtes. Une réserve permet de séparer la cuisine, qui fait également office de salle de séjour, du reste de la maison. La plupart de ces fermes ont également une tour qui renferme la cage d'escalier qui donne sur quelques chambres à l'étage. En haut de ce petit donjon, les fermiers les plus prospères disposent une baliste et des munitions pour repousser les brigands, les orques ou d'autres menaces pouvant se présenter dans ces zones reculées. Les pièces habitables d'une ferme sont plutôt simples, sachant que seuls les adultes de la famille ont leur propre chambre.

Résidence de campagne

Demeure généralement luxueuse aux murs de pierre, proche d'un fortin, appartenant habituellement à quelque marchand opulent ou aristocrate, dont c'est la résidence secondaire. La plupart de ces domaines sont entourés de fermes, de chaumières et de masures où des paysans s'échinent pour pouvoir louer le terrain. Par ailleurs, ces individus font souvent office de domestiques au sein du domaine, produisent les denrées alimentaires et quelques marchandises pour le propriétaire. En général, une résidence de campagne est composée d'une demeure unique et imposante ou d'un fort, et de plusieurs bâtiments plus petits, comme une étable, des dépendances pour les domestiques, etc.

Maison de ville

Ce type d'habitation n'est pas très différent des chaumières, si ce n'est que les toits sont en tuiles goudronnées. Le feu étant une réelle menace dans la plupart des cités, les toits en chaume ou en herbe n'y sont pas très populaires. La valeur de ces maisons dépend du voisinage et de la taille. Les maisons de ville moyennes ont entre trois et quatre pièces, tandis que les habitations plus cossues disposent de davantage de chambres.

Maison bourgeoise avec jardin

Ces magnifiques demeures en pierre ou en brique sont très spacieuses et disposent d'un jardin impeccable. Elles abritent au moins huit pièces, la plupart étant des chambres. Le sol est carrelé, les murs sont recouverts de plâtre ou tapissés, les installations lumineuses sont parfaitement étudiées et les fenêtres en verre nombreuses. Tout ceci place ces domiciles bien au-delà des rêves des paysans crottés qui peuplent l'Empire.

Manoir avec cour

Comme les maisons bourgeoises, ces demeures expriment l'opulence. Dotées de tous les aménagements dont on peut rêver, ces résidences ne sont accessibles qu'aux plus riches habitants du Vieux Monde. Elles accueillent les plus prospères négociants, les aristocrates les mieux placés dans la hiérarchie sociale et même quelques Comtes Électeurs. On y trouve des dizaines de pièces, chacune étant dotée de parquet ou de carrelage et de fenêtres superbes. Les étages y sont multiples. Toute personne de haut rang se doit de posséder un manoir.

Petit palais

Pour tous ceux qui ont plus d'argent que de raison, le petit palais peut se substituer favorablement au manoir. Ces vastes domaines peuvent aussi bien se trouver à la campagne, entourés d'un village, qu'au cœur d'une cité. Les palais monopolisent des pâtés de maison entiers comprenant divers bâtiments et tours.

TABLE 8-5 : HABITATIONS

Habitation	Prix	Loyer/an	Disponibilité
Masure de campagne	90 co	4 co	Courant
Chaumière	270 co	13 co	Courant
Ferme	450 co	23 co	Assez courant
Résidence de campagne	2 400 co	60 co	Rare
Maison de ville	450 co	11 co	Courant
Maison de ville (bonne)	1 500 co	75 co	Assez courant
Maison de ville (exceptionnelle)	2 400 co	120 co	Inhabituel
Maison bourgeoise avec jardin	4800 co	240 co	Rare
Manoir avec cour	21 600 co	1 080 co	Rare
Petit palais	30 000 co	1 500 co	Très rare

* Ces tarifs sont à ajouter au loyer du terrain



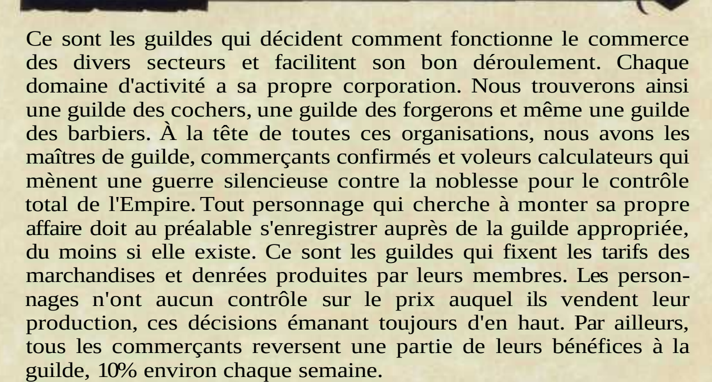
COMMERCES

Qu'est censé faire un aventurier une fois qu'il a perdu un bras contre un démon ? Se faire mettre une prothèse et continuer à guerroyer, bien sûr ! Mais de nombreux héros finissent par perdre ce type de détermination après avoir observé une bande de combattants du Chaos ou avoir vu leurs compagnons se faire tailler en pièces par une armée de squigs. Certains rengainent leur épée et rentrent au bercail. La question devient alors: que peut faire un habitant du Vieux Monde après une vie d'aventure haute en couleurs ? Nombreux sont ceux qui montent leur propre commerce.

On trouve quatre catégories de commerces, comme pour l'équipement: de médiocre à exceptionnel. Les commerces médiocres correspondent à des affaires qui tournent mal, comme une librairie sise dans un secteur où personne ne lit ou un poissonnier qui s'installe dans une contrée sans accès à la mer. De tels commerces se montreraient assurément lucratifs ailleurs, dans une ville où le taux d'instruction serait important pour le premier et au sein d'une communauté côtière pour le second, mais en général, ces échoppes accusent un surplus de marchandise dont personne ne veut ou n'a besoin.

On peut réellement commencer à parler de commerces lucratifs à partir du niveau «moyen». Les commerces moyens répondent à une demande pour laquelle la concurrence est généralement présente. Il pourrait s'agir d'un poissonnier dans un village de pêcheurs. Nombreux sont ceux qui gagnent leur vie de cette manière, sachant que personne ne sort vraiment du lot. Les bons commerces correspondent à un créneau dans lequel la concurrence est limitée. Ce pourrait être, par exemple, l'un des deux constructeurs de voitures d'un bourg qui fait office d'étape régulière sur une route de coches. La catégorie exceptionnelle est synonyme de monopole, c'est-à-dire que le commerce en question s'est emparé d'un marché pour lequel la demande est importante.

L'achat d'un commerce s'accompagne de la clientèle et des outils correspondants, ainsi que du nom donné à l'affaire. Bien entendu, les prix indiqués n'incluent pas les bâtiments, forges, chariots ou coches éventuels, qui sont vendus séparément.



Guildes

Ce sont les guildes qui décident comment fonctionne le commerce des divers secteurs et facilitent son bon déroulement. Chaque domaine d'activité a sa propre corporation. Nous trouverons ainsi une guilde des cochers, une guilde des forgerons et même une guilde des barbiers. À la tête de toutes ces organisations, nous avons les maîtres de guilde, commerçants confirmés et voleurs calculateurs qui mènent une guerre silencieuse contre la noblesse pour le contrôle total de l'Empire. Tout personnage qui cherche à monter sa propre affaire doit au préalable s'enregistrer auprès de la guilde appropriée, du moins si elle existe. Ce sont les guildes qui fixent les tarifs des marchandises et denrées produites par leurs membres. Les personnages n'ont aucun contrôle sur le prix auquel ils vendent leur production, ces décisions émanant toujours d'en haut. Par ailleurs, tous les commerçants reversent une partie de leurs bénéfices à la guilde, 10% environ chaque semaine.

Revenus

Tout commerce digne de ce nom génère des revenus. On peut compter chaque vente, chaque client et chaque échange de marchandise, mais cela s'avérerait très fastidieux et perdrait de vue l'intérêt de jouer dans un monde cruel comme celui de Warhammer. Pour calculer les bénéfices qu'un personnage tire de son commerce, une méthode bien plus simple consiste à effectuer un test de Métier à la fin de chaque semaine passée à travailler dans son échoppe ou à vendre des denrées à l'étalage. La somme de pistoles d'argent engrangées dépend du degré de réussite ou d'échec du test, comme l'indique la **Table 8-7 : revenus hebdomadaires.**

TABLE 8-6 : COMMERCES EXISTANTS

Commerce	Prix	Disponibilité
Médiocre	100 co	Assez courant
Moyen	200 co	Inhabituel
Bon	600 co	Rare
Exceptionnel	2 000 co	Très rare

Ce système prend en compte l'emploi par le personnage d'une équipe qui l'assiste dans la vente et la production, ce qui permet au propriétaire de l'affaire de la laisser entre de bonnes mains pour de courts intermèdes. Néanmoins, un personnage qui fait tourner sa propre affaire doit passer au moins trois jours par semaine à superviser les opérations. S'il se dérobe à ses responsabilités, son commerce commencera à battre de l'aile. Pour chaque tranche hebdomadaire de trois jours pendant laquelle le personnage ne surveille pas ses affaires, les risques que son commerce perde un degré de qualité s'accumulent, pour passer par exemple de bon à moyen. Dès lors qu'un commerce a baissé d'un niveau, les compteurs sont remis à zéro, ce qui n'empêche pas la qualité de baisser encore d'un cran si le propriétaire continue de négliger son affaire. Une fois que le commerce se retrouve au niveau médiocre, on considère qu'il fait faillite.

Les montants indiqués sur la **Table 8—7 : revenus hebdomadaires** correspondent aux commerces des villes. Au sein de communautés plus modestes, il convient de réduire la qualité de l'affaire d'un cran pour refléter la population et la clientèle plus faibles. Vous pouvez par ailleurs modifier la demande pour l'adapter aux besoins d'une communauté moins importante. Vous trouverez ci-après quelques exemples de commerce.

Exemple : *Jean-Christophe décide que son personnage a eu son lot de tueries et qu'il est mûr pour monter sa propre affaire. Son PJ est un ancien marchand qui s'est constitué un petit pécule. Il décide d'investir 600 co pour établir un commerce de bonne qualité, correspondant à un métier que le MJ rapproche de détaillant, pour lequel la demande est importante et la concurrence existante sans pour autant être acharnée. Jean-Christophe effectue son test de Métier (marchand). Selon la* ***Table 8—7: revenus hebdomadaires,*** *il s'agit d'un test Facile. Il jette les dés et réussit le test avec une marge de 37%, ce qui signifie que ses bénéfices se portent à 130% de ce qui était attendu pour la semaine. Si l'on multiplie ce résultat par son revenu hebdomadaire de base, charges décomptées, il gagne 208 s (revenu de base de 160 s x 130% = 208 s). Si cela ne représente pas beaucoup d'argent, c'est suffisant pour lui assurer un repas quotidien et le tenir à l'écart des terreurs du Vieux Monde.*

Types de commerce

Dans le Vieux Monde, les opportunités commerciales sont nombreuses et variées. Vous trouverez ci-après une liste de commerces dans lesquels peuvent se lancer les personnages. Pour chacun, le niveau de revenu équivalent est indiqué entre parenthèses.

Ajusteur/charpentier/menuisier/scieur (artisan)

Les charpentiers sont spécialisés dans la découpe du bois et la confection des objets en bois de base. Les menuisiers et les ajusteurs produisent des meubles et des produits de qualité supérieure. Le scieur prépare les planches en bois.

Apothicaire/herboriste (détaillant)

Un apothicaire ou herboriste est une personne qui fait pousser des herbes ou les cueille pour en tirer des remèdes, des médicaments ou des concoctions. Les gens qui ne peuvent s'offrir les services d'un docteur peuvent toujours se rendre chez l'herboriste pour trouver remède à leur douleur. Les apothicaires les plus douteux proposent parfois du poison.

TABLE 8-7 : REVENUS HEBDOMADAIRES

Qualité	Fermier	Aubergiste	Détaillant	Artisan	Spécialiste
Médiocre	75 s	105 s	105 s	120 s	195 s
Moyen	95 s	120 s	130 s	210 s	380 s
Bon	115 s	135 s	160 s	300 s	565 s
Exceptionnel	135 s	150 s	195 s	400 s	750 s

~ DIFFICULTÉ DU TEST ~ –

Difficulté	Modificateur	Exemple de demande	Concurrence
Très facile	+30%	Importante	Aucune
Facile	+20%	Importante	Existante
Assez facile	+10%	Importante/modérée	Rude/aucune
Moyenne	—	Modérée/faible	Existante/aucune
Assez difficile	10%	Modérée/faible	Rude/existante
Difficile	20%	Faible/inexistante	Rude/aucune
Très difficile	30%	Inexistante	Existante

~ MODIFICATEURS AUX REVENUS HEBDOMADAIRES ~

Résultat du test de Métier	Modificateur en pourcentage
Réussi avec une marge de 50% ou plus	x200% et niveau de qualité du commerce augmente de 2 crans
Réussi avec une marge de 40 à 49%	xl50% et niveau de qualité du commerce augmente de 1 cran
Réussi avec une marge de 30 à 39%	xl30%
Réussi avec une marge de 20 à 29%	xl20%
Réussi avec une marge de 10 à 19%	xl10%
Réussi avec une marge de 0 à 9%	xl00%
Manqué avec une marge de 10 à 1%	x80%
Manqué avec une marge de 20 à 11%	x60%
Manqué avec une marge de 30 à 21%	x40% et niveau de qualité du commerce baisse de 1 cran
Manqué avec une marge de 40 à 31%	x20% et niveau de qualité du commerce baisse de 1 cran
Manqué avec une marge de 50 à 41%	xl0% et niveau de qualité du commerce baisse de 2 crans
Manqué avec une marge de -51% ou plus	x0% et niveau de qualité du commerce baisse de 2 crans

Artiste (spécialiste)
Les artistes œuvrent pour exprimer la beauté par la peinture, la sculpture et même la musique. Un artiste qui bénéficie d'un mécène peut espérer atteindre les cercles les plus fermés du Vieux Monde, en particulier avec la mode actuelle qui consiste à apprécier l'art en tant que forme absolue d'expression.

Aubergiste (aubergiste)
Les aubergistes proposent le gîte et le couvert aux voyageurs.

Banquier/courtier de change (spécialiste)
Les banques gèrent l'argent et font des prêts. Il est rarement recommandé de sillonner les rues avec un sac gonflé d'or. C'est ainsi que les banques proposent, pour un prix intéressant, de conserver votre or, votre argent et même vos moindres sous. Grâce à ces fonds, elles peuvent proposer des prêts à des taux d'intérêt exorbitants. Les courtiers de change se rapprochent des banques : moyennant une certaine marge, ils échangent les pièces d'une nation contre la monnaie d'un autre pays.

Barbier (spécialiste)
Le métier de barbier ne se limite pas à tailler les poils. Les barbiers sont aussi chirurgiens, docteurs et médecins généralistes. Si vous avez un ongle incarné, vous irez voir le barbier pour le faire enlever. Si vous avez besoin de vous faire cautériser un moignon, le barbier est l'homme de la situation. Les barbiers les plus adroits deviennent médecins, et font donc du même coup partie des citoyens les plus estimés de la ville.

Blanchisseur (détaillant)
Les blanchisseries lavent, nettoient et raccommodent les vêtements.

Boucher (artisan)
Les bouchers achètent les animaux abattus qu'ils découpent en morceaux. Ils se concentrent surtout sur la viande rouge, tandis que les volaillers vendent les poulets et autres oiseaux de basse-cour.

Boulanger (détaillant)
Les boulangeries sont des échoppes spécialisées dans la vente de pains, de gâteaux, de pâtisseries et autres denrées à base de farine.

Bourrelier/sellier (artisan)
Toute personne qui monte un commerce pour équiper les animaux de monte et de somme est promise à une bonne situation. Si l'essentiel du travail se fait avec du cuir et autres peaux, les nobles sont prêts à payer cher pour une selle plus sophistiquée.

Brasseur (artisan)
Cette profession assure la production de l'hydromel, de la bière et de l'aie.

Cafetier/salon de thé (détaillant)
Les salons de thé et les cafés jouissent d'une popularité grandissante au sein de l'élite. Dans ces endroits feutrés, loin du bruit des tavernes, les négociants côtoient l'aristocratie. En plus des breuvages, ces établissements proposent des repas légers.

Carreleur/couvreur (artisan)
Le couvreur protège les toits de tuiles ou d'ardoises. Le carreleur est spécialisé dans la fabrication et la pose de carrelage d'argile ou de pierre.

Cartographe (spécialiste)
Personne qui conçoit des cartes et les vend.

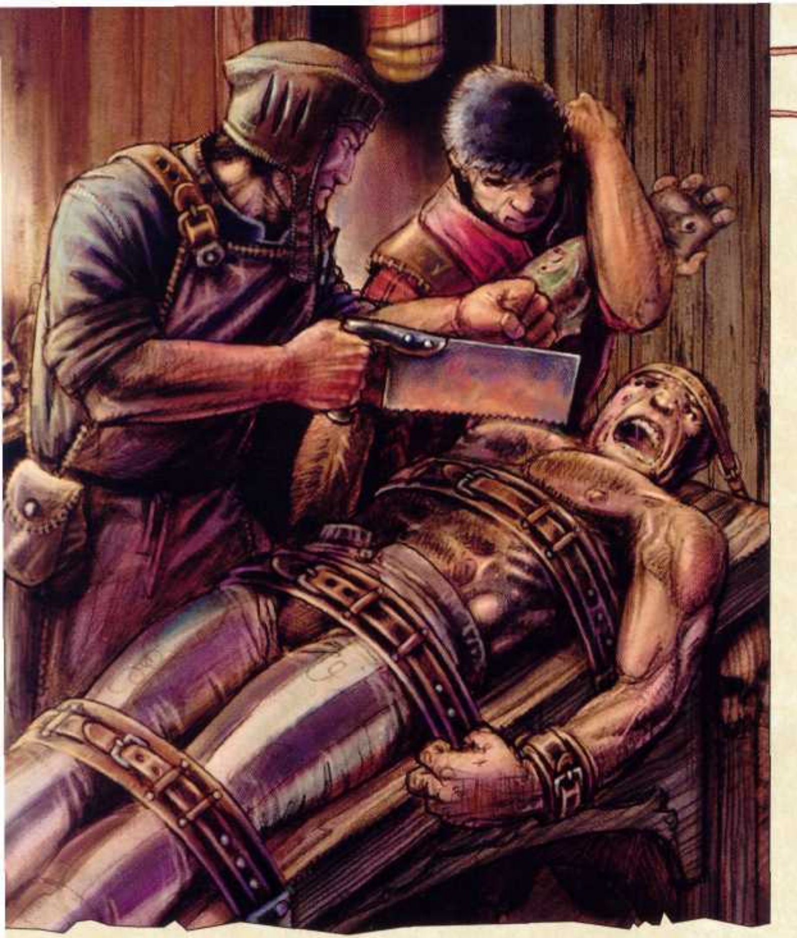
Charpentier naval (artisan)
Cette profession construit des embarcations.

Charretier/cocher/conducteur/roulier (fermier)
Ces individus conduisent des chariots, des charrettes et des coches d'un endroit à un autre. Ils travaillent généralement pour le compte de marchands ou font partie d'une importante compagnie de transport.

Charron (artisan)
Cette profession est spécialisée dans la construction et la réparation de chariots, de charrettes et de coches.

Chirurgien (spécialiste)
Presque aussi funestes que les abattoirs, en particulier ceux qui cherchent à faire avancer la science, les chirurgiens sont à la fois les







fabriquent ou vendent de petits accessoires. Il existe divers autres métiers assurant la production de pièces vestimentaires spécifiques, comme les merciers, les chapeliers et les fabricants de chaussures.

Couvreur en chaume (fermier)
Personne qui répare les toits en chaume. La plupart savent également poser des tuiles en bois et des ardoises.

Crémier (fermier)
Le crémier récupère le lait des vaches et des chèvres pour en faire du beurre et divers fromages. Il vend également du lait.

Distillateur (artisan)
Propriétaire d'une distillerie assurant la production d'alcools forts.

Éleveur de chiens (détaillant)
Profession proposant toutes sortes de chiens. Les meilleurs chenils sont spécialisés dans une race précise de chiens.

Épicier/prêteur sur gages (détaillant)
Ces vastes établissements sont comme de petites places de marché qui récupèrent des marchandises de divers fournisseurs pour les revendre. Les prix pratiqués sont légèrement plus élevés, mais se justifient pour le client par le temps qu'ils font gagner. Plus besoin de passer des heures à chercher un bon cordier, un artisan du cuir ou un fabricant de bougies. Un prêteur sur gages se rapproche d'un épicier, si ce n'est qu'il pratique des prêts, comme une banque, en échange d'objets. Si la personne n'acquitte pas sa dette avec les intérêts, généralement élevés, le prêteur sur gages peut revendre la marchandise.

Fabricant d'arcs (artisan)
Cette profession s'occupe de la confection d'arcs. Les fabricants de flèches, métier étroitement associé au premier, conçoivent les carreaux et les flèches. De nombreux fabricants d'arcs produisent également les projectiles associés.

Fabricant d'armes (artisan)
Ces armuriers sont spécialisés dans la conception des armes.

Fabricant d'armures (artisan)
Cet armurier est un forgeron spécialisé dans la conception d'armures. C'est sa compétence dans le travail de divers matériaux, comme le cuir, les étoffes et le métal, qui justifie en grande partie le prix élevé des armures dans le Vieux Monde.

Fabricant de bougies (artisan)
Profession qui assure la confection des bougies et du savon, généralement à partir de graisses animales ou humaines. Les fabricants de bougies sont souvent en concurrence avec les fabricants de colle pour récolter les dépouilles dans les rues.

Fabricant de colle (artisan)
Autre profession peu enviable. Les fabricants de colle convertissent des dérivés organiques en colle. On les retrouve souvent à l'aube dans les rues, en quête de cadavres comme il s'en présente régulièrement au fond des ruelles. À l'instar des tanneurs et des teinturiers, les fabricants de colle sont relégués dans les quartiers les plus misérables.

Fabricant de roues (artisan)
Métier spécialisé dans la réparation et la fabrication de roues pour tout véhicule. La plupart établissent leur atelier à proximité d'une taverne de bord de route ou d'un relais de coche.

Fondeur (artisan)
L'établissement du fondeur accueille des quincailliers et des artisans du métal. On y fait fondre du métal brut pour en tirer des lingots malléables.

Forgeron/maréchal-ferrant (artisan)
Les forgerons travaillent le fer et parfois d'autres métaux pour produire des objets utiles, comme des outils, des marmites, des fers à cheval et des charrues. Bien que les forgerons soient souvent talentueux, il serait peut-être préférable de faire appel à un rétameur, un orfèvre ou quelque autre artisan du métal plus qualifié pour des travaux plus fins.

érudits les plus craints et les plus respectés de toutes les contrées. Les hurlements poussés par les aliénés qui sont entre les mains de ces soi-disant puits de science suffiraient à altérer la santé mentale de n'importe qui. Les pires de tous restent ceux qui pratiquent la vivisection, qui prennent des criminels et les découpent en morceaux vivants pour étudier comment les hommes sont exactement constitués.

Compagnie de transport (artisan)
Toute entreprise qui consiste à transporter des passagers d'un point à un autre entre dans cette catégorie. Les *Quatre Saisons* constituent un bon exemple de compagnie de ce type. Non seulement le transport de personnes leur assure un revenu régulier, mais les relais de coche qui leur appartiennent viennent agrémenter tout cela.

Comptable/percepteur (artisan)
Les comptables tiennent la comptabilité et conservent les registres d'autres commerçants et de nobles. Les percepteurs sont également inclus dans cette catégorie. C'est là un secteur d'activité florissant dans les grandes villes, mais plutôt rare, voire inexistant, dans les communautés dont la population n'excède pas le millier d'habitants.

Copiste (détaillant)
Les scribes et les copistes occupent un créneau particulier dans le Vieux Monde. La plupart des gens ne sachant pas lire, le culte de Sigmar préfère que les gens du commun apprennent par l'écoute plutôt que par la lecture. Les services des copistes sont requis par les magiciens, les érudits, les hommes de loi et toute personne qui a besoin de reproductions de passages écrits, de parchemins, de livres ou de manuscrits. Les enlumineurs, qui ne sont autres que des scribes doués de quelque sens artistique, se cloîtrent pour illustrer les textes sacrés avec un niveau de détail très poussé.

Cordonnier (artisan)
Artisan spécialisé dans la réparation de bottes et de chaussures.

Coutelier (artisan)
Cet artisan fabrique des couteaux et autres objets tranchants.

Couturière/tailleur (artisan)
Petites échoppes spécialisées dans la confection de vêtements pour hommes et pour femmes. En plus des atours produits, ces professions






Fourreur (artisan)
Métier qui consiste à concevoir des vêtements à partir de fourrures animales.

Homme de loi (spécialiste)
Les juristes constituent une classe nouvelle et en plein essor dans le Vieux Monde. La bureaucratie se généralisant, la nécessité d'hommes de loi va grandissante. Bien que cette profession n'en soit qu'à ses balbutiements, elle est déjà abhorrée de tous.

Joaillier (spécialiste)
Cette catégorie comprend tous les individus qui vendent des bijoux. Le lapidaire taille les pierres et les sertit, tandis que l'orfèvre conçoit les bagues, les colliers et les bracelets qui accueillent les gemmes.

Libraire(détaillant)
Ces détaillants assez rares vendent de vieux bouquins. Ils n'ont généralement besoin de vendre qu'un ouvrage par an pour rembourser leurs frais, si bien qu'ils ont tendance à ouvrir à des heures improbables. Par ailleurs, rares sont les personnes respectables qui prennent le temps de lire, c'est pourquoi ces boutiques sont généralement hantées d'érudits mal embouchés, de sinistres prêtres et de sorciers.

Maçon (artisan)
Les maçons érigent les murs et les maisons.

Maraîcher (aubergiste)
Le maraîcher vend des fruits et des légumes. Il s'agit généralement d'un commerçant qui développe son activité pour y inclure à peu près n'importe quelle denrée.

Marchand de tissus (artisan)
Commerçant spécialisé dans la vente de tissu et d'autres textiles.

Médecin (spécialiste)
Pour ceux qui en ont les moyens, le médecin remplace favorablement le barbier.

Négociant/exportateur/importateur (artisan)
Ces individus se spécialisent dans l'import-export de marchandises très recherchées. Il est rare qu'ils conçoivent eux-mêmes le moindre produit et constituent le réseau de la distribution du Vieux Monde.

Palefrenier (aubergiste)
Les palefreniers accueillent et prennent soin des montures.

Parfumeur (artisan)
Les cités du Vieux Monde sont accablées de tous types de relents immondes. C'est pourquoi les parfumeries ont un grand succès dans les zones surpeuplées. Ironie du sort, ces établissements sont à l'origine de certaines des pires odeurs.

Passeur (artisan)
Individu pilotant une petite embarcation pour traverser les rivières, les lacs et étangs quand il n'y a pas de pont.

Peintre en bâtiment (artisan)
Les peintres se distinguent des artistes peintres par le fait qu'ils n'exercent que sur des murs, des constructions, des clôtures et des chariots. La plupart sont également capables de travailler le plâtre et de tapisser.

Poissonnier (fermier)
Personne qui vend du poisson sur les marchés. Les prix ont tendance à chuter avec l'avancée de la journée.

Potier (artisan)
Le potier fabrique des récipients en argile.

Ratier (fermier)
D'innombrables rats gras et juteux infestent les égouts. Animaux pestilentiels, ils peuvent se montrer vicieux. Quand ils sont affamés, il peut leur arriver de traîner un enfant à travers les ruelles, ne laissant derrière eux qu'une chaussure égarée. Parmi ceux qui bravent ces terreurs nocturnes, on compte les ratiers, individus grisonnants, armés d'un bâton affûté et accompagnés d'un petit chien hargneux. Ils sont capables d'attraper des centaines de ces vermines en l'espace d'une nuit. Il arrive même que la Couronne mette la queue des rats à prix, un bon quart de sou par bestiole.

Saigneur (artisan)
Lieux sinistres où les animaux sont abattus pour en faire de la viande, les abattoirs n'expriment rien de très joyeux. Les habitants du Vieux Monde sont trop accablés par la mort, omniprésente, pour être attirés par les horribles bruits, odeurs et visions qui caractérisent ces charniers.

Salon de beauté (détaillant)
Besoin d'un bain, d'un massage ou de vous faire racler un cor sur le gros orteil? Le salon de beauté vous tend les bras. Il fait peu de doutes que la plupart de ces établissements proposent davantage qu'ils ne l'avouent, mais tant que personne ne se plaint, ils restent ouverts jusqu'à l'aube. Les meilleurs salons sont réservés aux dames de la riche noblesse.

Souffleur/vitrier (artisan)
Les souffleurs façonnent le verre, tandis que les vitriers assurent la finition des objets, y ajoutant de petites touches comme gravure à l'eau-forte ou dépolissage.

Tanneur (artisan)
Encore un métier peu attirant. Les tanneurs sont imprégnés de l'odeur infecte des peaux préparées, puanteur dont on n'a généralement pas envie de croiser la route deux fois.

Taverne (aubergiste)
Certaines tavernes sont paisibles et bien présentées, tandis que d'autres sont sales et mal famées. Il vaut mieux connaître la réputation d'un tel établissement avant de s'y arrêter pour prendre une pinte.

Teinturier (artisan)
Exerçant un métier peu attrayant, les teinturiers se servent de produits agressifs, tirés de minéraux, de substances chimiques ou de créatures. Les teinturiers sont généralement cantonnés aux quartiers les plus pauvres, en compagnie des tanneurs.

Tenancier de tripot (spécialiste)
Les tripots sont extrêmement courants à travers le Vieux Monde. Il s'agit d'endroits où l'on perd de l'argent et la raison, où des femmes vendent leurs charmes et où l'alcool coule à flots.

Théâtre (fermier)
Lieu où les acteurs font des représentations. N'étant rien de plus que des estrades ambulantes, la plupart des théâtres sont pauvres, mais d'autres se présentent sous la forme de bâtiments sophistiqués avec de nombreuses scènes et salles de spectacle, et force costumes et éclairages.

Tisserand (artisan)
Les tisserands partent de textiles bruts comme la laine ou le lin naturel et en tirent divers tissus. Les meilleurs tisserands travaillent avec des matières exotiques, comme la soie, les fils d'or et les cotons rares. Un fouleur donne de l'épaisseur ou de l'apprêt aux étoffes.

Tonnelier (artisan)
Profession qui assure la production de barriques et de tonneaux de toutes tailles.

Vendeur de chevaux (artisan)
Ce métier est spécialisé dans l'élevage de chevaux, qui sont ensuite vendus à toutes sortes de clientèles, des chevaliers aux paysans.






RECRUTEMENT DE PNJ

« Si vous voulez qu'on vous ramasse au bord de la route la gorge tranchée, engagez ces gars-là. Mais si vous souhaitez que le travail soit bien fait, je suis la femme qu'il vous faut. »

—Althéa, éclaireur du Drakwald

Chapitre IX



A un moment ou à un autre de sa carrière, votre personnage aura besoin d'un coup de main et notamment des services d'un individu précis pour résoudre un problème, réparer un élément de son équipement ou tout simplement porter ses affaires. Que le PJ cherche un fermier ou une fine lame, ce chapitre part à la découverte des différents types d'individus que les personnages du Vieux Monde peuvent engager.

SERVITEURS ORDINAIRES

Les masses, les gens avec lesquels les personnages ont des échanges au quotidien, constituent le gros des serviteurs. Un forgeron engagé pour réparer une marmite, un valet d'écurie payé pour soigner les chevaux et un domestique embauché pour porter des bagages constituent trois exemples de serviteurs ordinaires. Ce qui les différencie des hommes de main (cf. page 104) est qu'ils restent rarement très longtemps aux côtés des personnages. Ils ne s'aventurent presque jamais dans les régions sauvages, n'affrontent pas d'hommes-bêtes et, d'une manière générale, ne sont pas confrontés aux dangers auxquels les personnages doivent faire face. Pourquoi ? Les raisons sont multiples. Ces gens ont une vie, une famille et appartiennent à une communauté. Ils ont des racines. Un personnage peut proposer un contrat à durée indéterminée à un guide, dans la limite d'un nombre d'heures de travail raisonnable. Par exemple, un personnage embauche un forgeron pour qu'il travaille dans sa forge. Tant que l'employé est payé à intervalles réguliers, il travaillera pour le compte du personnage. Cependant, il ne fera pas son sac pour aller braver les horreurs du Vieux Monde pour le même salaire.

Les serviteurs sont classés en cinq catégories distinctes : les artisans, les bateleurs, les ouvriers, les domestiques et les spécialistes. La connaissance qu'ils ont de leur métier varie d'un individu à un autre. Un artisan médiocre sera un forgeron sans talent alors qu'un artisan exceptionnel aura appris sous la férule d'un maître nain.

Artisans



L'artisan est un individu qui crée un produit manufacturé à partir de matières premières. Cette catégorie inclut les apothicaires, les armuriers, les ferblantiers, les forgerons, les potiers ou encore les tanneurs. Un artisan qualifié gagne 15 Pa environ par semaine, mais plus l'intéressé est habile, plus il gagne d'argent. Leur salaire exact dépend à la fois de leur adresse et de leur réputation (cf. **Table 9-1 : salaires des artisans).** Les meilleurs artisans gagnent très bien leur vie, mais la plupart n'ayant ni de terres ni de nobles origines, ils peuvent vite tomber en disgrâce au gré des modes ou de l'apparition de concurrents.

TABLE 9-1 : SALAIRES DES ARTISANS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	18 s	9 pa	25 co	Courant
Moyen	34 s	17 pa	45 co	Courant
Bon	50 s	25 pa	65 co	Assez courant
Exceptionnel	60 s	30 pa	80 co	Inhabituel

Exemple d'artisan moyen

Le profil de ce PNJ convient à tout un ensemble d'artisans, de l'apothicaire à l'armurier en passant par le tailleur.

Carrière : Artisan
Race: humain

Profil principal

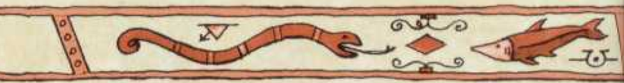
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	27%	30%	32%	32%	36%	27%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Dressage, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (deux au choix), Perception



Talents : Dur en affaires, plus deux au choix (dont Intelligent le plus souvent)
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes: aucune
Dotations: armure légère (gilet de cuir), 1d10 co

Bateleur

Vu l'ambiance qui règne dans le Vieux Monde, les bateleurs ont fort à faire pour divertir leurs concitoyens. La plupart ne se donnent cependant même pas la peine de se rendre à Middenheim. Mais le divertissement n'est pas toujours synonyme de rires. De nombreuses compagnies proposent en effet des pièces dramatiques contant la saga de Sigmar. D'autres dépeignent des nobles, des souverains, des généraux, des héros et des passions d'antan. Bien qu'ils soient endurcis par toutes les épreuves qu'il leur faut subir, les habitants du Vieux Monde sont émotifs et un drame bien mené peut embuer les yeux du plus blasé des guerriers.

Le salaire exact des bateleurs dépend à la fois de leur adresse et de leur réputation (cf. **Table 9-2 : salaires des bateleurs).** Les meilleurs bateleurs attirent les foules, certaines personnes n'hésitant pas à traverser des régions entières pour entendre leurs dialogues grandiloquents. Les comédiens les plus médiocres meurent seuls, oubliés de tous et sans le sou. En plus de leur salaire normal, les bateleurs bénéficient souvent de pourboires.

TABLE 9-2 : SALAIRES DES BATELEURS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	16 s	8 pa	20 co	Courant
Moyen	28 s	14 pa	36 co	Courant
Bon	40 s	20 pa	52 co	Assez courant
Exceptionnel	52 s	26 pa	67 co	Inhabituel

Exemple de bateleur moyen

Le profil de ce PNJ convient à tout un ensemble de bateleurs, de l'artiste de rue au comédien.

Carrière : Bateleur
Race: humain


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	25%	28%	30%	32%	33%	28%	33%

Profil secondaire

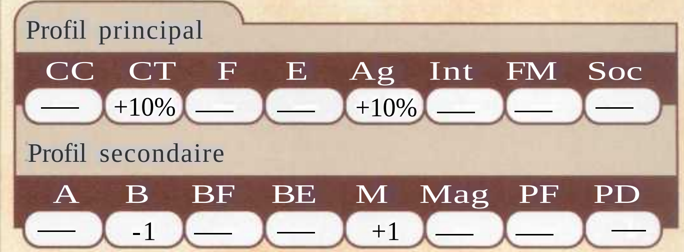
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences: Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Dressage, Escamotage, Évaluation, Expression artistique (deux au choix), Langue (reikspiel), Perception
Talents : Éloquence, Sur ses gardes, plus deux au choix
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : trois dagues de jet
Dotations: armure légère (gilet de cuir), vêtements confortables, luth

ADAPTATION RACIALE

Vous pourrez aisément modifier les PNJ décrits dans ce chapitre en leur appliquant les modifications qui suivent.

Version elfe


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+10%	—	—	+10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	-1	—	—	+1	—	—	—

Compétences: remplacez les compétences des humains de la première ligne par celles de la seconde.
- Commérage, Connaissances générales (Empire)
- Connaissances générales (elfes), Langue (eltharin)

Talents: remplacez les deux talents choisis au hasard des humains par Acuité visuelle, Harmonie aethyrique *ou* Maîtrise (arcs longs), Intelligent *ou* Sang-froid, Vision nocturne.

Version halfling


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
-10%	+10%	-10%	-10%	+10%	—	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	-2	-1	-1	—	—	—	—

Compétences: remplacez la compétence des humains de la première ligne par celles de la seconde.
- Connaissances générales (Empire)
- Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Langue (halfling), Métier (cuisinier ou fermier)

Talents: remplacez les deux talents choisis au hasard des humains par Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne et un talent déterminé aléatoirement.

Version naine


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	—	+10%	-10%	—	—	-10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+1	—	+1	-1	—	—	—

Compétences: remplacez les compétences des humains de la première ligne par celles de la seconde.
- Commérage, Connaissances générales (Empire)
- Connaissances générales (nains), Langue (khazalid), Métier (forgeron, maçon ou mineur)

Talents : remplacez les deux talents choisis au hasard des humains par Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.





Ouvrier

Les cités sont pleines d'individus issus des classes les plus humbles. Ces hommes et ces femmes n'ont jamais eu l'occasion d'apprendre un métier, n'ont pas suivi d'apprentissage auprès d'un maître et doivent accepter les travaux les moins qualifiés pour remplir leur assiette. La plupart des paysans du Vieux Monde tombent dans cette catégorie. Ce sont les foules grouillantes qui n'ont jamais reçu de formation professionnelle. Ils travaillent dans les étables, sur les docks, dans les fermes et acceptent tous les boulots qui ne requièrent pas de qualification précise. Quand un PJ a besoin de gars pour creuser un trou, porter une malle ou s'acquitter de quelque autre tâche domestique, il fait appel à un ouvrier.

TABLE 9-3 : SALAIRES DES OUVRIERS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	6 s	3 pa	8 co	Courant
Moyen	10 s	5 pa	13 co	Courant
Bon	16 s	8 pa	20 co	Assez courant
Exceptionnel	20 s	10 pa	26 co	Inhabituel

Exemple d'ouvrier moyen

Le profil de ce PNJ convient à tout un ensemble d'ouvriers, du docker au travailleur agricole.

Carrière : Paysan
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	27%	41%	31%	30%	28%	30%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	3	0	0	0

Compétences: Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Métier (fermier), Natation
Talents : Force accrue, Fuite, plus deux au choix
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: bâton
Dotations : flasque de cuir

Serviteur

Si les ouvriers ne sont pas qualifiés et se montrent parfois grossiers dans leur travail, les serviteurs font preuve d'un plus grand raffinement, mais beaucoup n'en restent pas moins issus de la paysannerie. Les serviteurs constituent une force de travail quasi invisible chargée du bon entretien des demeures des nobles. Ils sont généralement méticuleux, discrets et affichent de bonnes manières. Cependant, dès qu'ils sont loin de leur maître, ils sont aussi chahuteurs que tout roturier qui se respecte. En plus de leur salaire de serviteur, ils sont habituellement nourris et logés.

TABLE 9-4 : SALAIRES DES SERVITEURS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	8 s	4 pa	10 co	Courant
Moyen	12 s	6 pa	15 co	Courant
Bon	20 s	10 pa	26 co	Assez courant
Exceptionnel	24 s	12 pa	32 co	Inhabituel

Exemple de serviteur moyen

Le profil de ce PNJ convient à tout un ensemble de serviteurs, du valet de pied au maître d'hôtel en passant par le valet de chambre.

Carrière: Serviteur
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	28%	29%	32%	27%	30%	36%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents: Acuité auditive, Étiquette, Résistance accrue,plus deux au choix
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations: vêtements confortables, huile pour lampe, lampe-tempête, chope en étain, boîte d'amadou

Spécialiste

Le spécialiste est un roturier qui s'attache à un domaine précis. Souvent, cette catégorie inclut les chirurgiens, mais également les sorciers de village, les prêtres, les bourgeois et même les cartographes. Dans le Vieux Monde, les spécialistes ont des revenus élevés, leur niveau de salaire se situant juste en dessous de celui des meilleurs artisans, des sorciers et des nobles. Étant donné leur statut élevé, ils inspirent un respect proche de celui dont jouissent les notables les plus importants.

TABLE 9-5 : SALAIRES DES SPÉCIALISTES

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	32 s	16 pa	40 co	Courant
Moyen	60 s	30 pa	78 co	Courant
Bon	90 s	45 pa	117 co	Assez courant
Exceptionnel	120 s	60 pa	156 co	Inhabituel

Exemple de spécialiste moyen

Dans l'exemple qui suit, le spécialiste est un médecin, un ancien chirurgien barbier qui a réussi et qui se livre aujourd'hui à la véritable médecine.

Carrière : Médecin (ex-Chirurgien barbier, ex-Étudiant)
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	31%	31%	30%	51%	56%	46%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (science), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception, Préparation de poisons, Résistance à l'alcool, Soins +20%
Talents: Chirurgie, Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Résistance aux maladies, Sociable, plus deux au choix
Armure : aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton
Dotations : 4 potions de soins, outils d'artisan (chirurgien barbier), outils d'artisan (instruments médicaux), 2 livres scolaires (médecine et science), accessoires de calligraphie

~ OPTION: TRAITEMENTS MÉDICAUX ~

À chaque fois qu'il se bat, un personnage risque de subir de graves blessures entraînant parfois des séquelles irréversibles. Pour se faire recoudre, il faut mettre la main sur un médecin. Louer les services d'un tel spécialiste relève néanmoins de règles spéciales. Le prix des consultations est cependant très élevé, si bien que les roturiers peuvent rarement se les offrir, et les résultats sont pour le moins imprévisibles. Selon les règles normales, une visite chez un médecin permet à un personnage Légèrement blessé de recouvrer 1d10 points de Blessures, mais 1 point seulement s'il est gravement Blessé. Le personnage peut retourner voir un médecin dès le lendemain pour bénéficier de nouveaux soins. Pour ce qui est du traitement des blessures graves, reportez-vous aux règles qui suivent. À l'avenir, vos PJ préféreront peut-être se passer des services d'un chirurgien barbier ou d'un médecin...

Quand un personnage se rend chez un médecin en raison d'une hémorragie, d'une fracture ou d'une amputation, le praticien effectue un test de Soins spécial, ce dernier reflétant l'adresse du professionnel, la santé du patient, la gravité de la blessure et le niveau d'hygiène de l'espace de travail. Le jet se fait au moyen d'un d100, comme n'importe quel autre test. Cependant, le degré de réussite ou d'échec dépend d'un certain nombre de paramètres. Appliquez à ce jet les modificateurs de la **Table 9-6 : modificateurs aux tests de Soins.** Une fois le résultat déterminé, comparez le degré de réussite ou d'échec à la **Table 9-7 : hémorragies, à** la **Table 9-8 : fractures** ou **à** la **Table 9-9 : amputations,** comme l'indique le type de la blessure.

TABLE 9-6 : MODIFICATEURS AUX TESTS DE SOINS

Modificateurs liés au médecin

Médecin	Modificateur
Maîtrise de compétence	Bonus normal
Pas de compétence Soins	-30%
Pas de talent Chirurgie	-10%

Modificateurs liés au patient

Patient	Modificateur
Santé du patient	+ (BE x 2)%
Patient conscient	-20%

Critique traité

Valeur critique	Modificateur
+1	0%
+2	-5%
+3	-10%
+4	-15%
+5	-20%
+6	-25%
+7	-30%
+8	-40%
+9	-50%

Conditions d'hygiène

Pièce propre	+10%
Pièce normale	+0%
Pièce sale	-10%
Pièce baignée de sang	-15%
Rue	-20%
Égout ou équivalent	-50%

Modificateurs spéciaux

Membre brisé	Modificateur
Pour chaque journée écoulée depuis l'apparition de la blessure	-10%
Membre ayant déjà été brisé dans le passé	-20%

Membre amputé	Modificateur
Amputation délibérée	+10%




TABLE 9-7 : HÉMORRAGIES

Degré de réussite ou d'échec	Résultat
3 degrés d'échec	*Il ne va pas s'en sortir.* Le traitement est un échec total. Le patient meurt dans d'horribles souffrances et hurle jusqu'à son dernier râle.
2 degrés d'échec	*Je pense qu'il va s'en sortir.* Le traitement semble couronné de succès, mais après un nombre d'heures égal au BE du personnage, une hémorragie interne vient à bout du patient.
Échec	*Tout va bien, il se repose.* Le patient tombe dans le coma pour un nombre de semaines égal à 1d10 - son BE (pour une durée minimum de 1 semaine). Il y a 10% de chances cumulables par semaine qu'il décède. Tant qu'il se trouve dans ce coma, le personnage a 0 point de Blessures. Dès qu'il en sort, il gagne 1 point de Blessures et est Gravement blessé.
Réussite	*Mais où ai-je bien pu égarer cette pince?* Le médecin enraye l'hémorragie et le patient passe 1 journée à dormir. Ce dernier souffre cependant d'effets secondaires, à savoir de terribles maux de tête. Quand il doit effectuer un test d'Int, FM ou Soc, il subit un malus de -5% à tous les tests pendant un nombre d'heures égal à 1d10 - son BE (pour un minimum de 1 heure).
1 degré de réussite	*Il a eu chaud!* Le médecin enraye l'hémorragie et le patient passe 1 journée à dormir. Ce dernier souffre cependant d'effets secondaires, à savoir des vertiges. Quand il rate un test de FM de 30% ou plus, il est pris de vertiges pendant un nombre de rounds égal à 1d10 - son BE (pour un minimum de 1 round).
2 degrés de réussite	*Ne faites pas attention au chien, il m'aide à nettoyer la pièce.* Le médecin enraye l'hémorragie et le patient passe 1 journée à dormir. Dès qu'il se réveille, il gagne 1 point de Blessures et est Gravement blessé. Cependant, au bout de 1 heure, il faut se rendre à l'évidence : la blessure s'est infectée. Le patient doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10%) sous peine de perdre 1 point de Blessures permanent. De plus, le temps de récupération est doublé, si bien que le personnage regagne 1 point de Blessures toutes les 2 semaines et non toutes les semaines.
3 degrés de réussite	*Je crois qu'il ne va pas s'en sortir.* Le médecin enraye l'hémorragie et le patient passe 1 journée à dormir. Dès qu'il se réveille, il gagne 1 point de Blessures et est Gravement blessé.

TABLE 9-8 : FRACTURES

Degré de réussite ou d'échec	Résultat
3 degrés d'échec	*Vraiment désolé...* Le traitement est un échec total. Le patient meurt dans d'horribles souffrances et hurle jusqu'à son dernier râle.
2 degrés d'échec	*Bon, vous avez encore vos deux jambes (ou bras) après tout.* Le traitement semble couronné de succès, mais après un nombre d'heures égal au BE du personnage, il devient évident que les dégâts sont beaucoup plus importants que ne le laissait entendre le diagnostic. Le membre doit être amputé. Faites un nouveau jet et reportez-vous à la **Table 9-9 : amputations.**
Échec	*Vous devriez retrouver toutes vos sensations dans quelques jours.* Le traitement échoue. Le membre est à jamais inutilisable. Reportez-vous à la page 134 de *WJDR* pour déterminer un effet permanent.
Réussite	*Ouf!* Le traitement est couronné de succès. Le patient recouvre 1 point de Blessures et est Gravement blessé. Le membre reste cependant inutilisable pendant un nombre de semaines égal à 1d10 - son BE (pour un minimum de 1 semaine), mais il a 50% de chances de souffrir d'un effet secondaire permanent, comme suit : **Bras ou main.** Le personnage subit un malus de -10% aux tests de caractéristique et de compétence s'appuyant sur l'utilisation des deux mains, ainsi qu'un malus de -20% en CC quand il manie une arme lourde. **Jambe ou pied.** La caractéristique de Mouvement du personnage est réduite de moitié. Celui-ci subit un malus de -10% aux tests de caractéristique et de compétence s'appuyant sur la mobilité (ce qui inclut l'Esquive). Si toute la jambe est inutilisable, le personnage ne peut plus profiter de la compétence Esquive.
1 degré de réussite	Comme ci-dessus, mais les chances de souffrir d'un effet secondaire permanent sont de 20% seulement.
2 degrés de réussite	Comme ci-dessus, mais les chances de souffrir d'un effet secondaire permanent sont de 10% seulement.
3 degrés de réussite	Comme ci-dessus, mais les chances de souffrir d'un effet secondaire permanent sont inexistantes.

TABLE 9-9 : AMPUTATIONS

Degré de réussite ou d'échec	Résultat
2 degrés d'échec	*Je vous assure qu'il ne fait que se reposer.* Le patient a perdu trop de sang. Il meurt sans reprendre conscience.
Échec	*Puisqu'il dort, pourquoi ne jetez-vous pas un œil à notre choix de prothèses?* Le patient tombe dans le coma pour un nombre de semaines égal à 1d10 - son BE (pour une durée minimum de 1 semaine). Il y a 10% de chances cumulables par semaine qu'il décède. Tant qu'il se trouve dans ce coma, le personnage a 0 point de Blessures. Dès qu'il en sort, il gagne 1 point de Blessures et est Gravement blessé.
Réussite	*Mon premier patient a eu le pire cas de diarrhée que j'ai jamais vu!* Le médecin enraye l'hémorragie et le patient passe 1 journée à dormir. Dès qu'il se réveille, il gagne 1 point de Blessures et est Gravement blessé. Cependant, au bout de 1 heure, il faut se rendre à l'évidence : la blessure s'est infectée. Le patient doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10%) sous peine de perdre 1 point de Blessures permanent. De plus, le temps de récupération est doublé, si bien que le personnage regagne 1 point de Blessures toutes les 2 semaines et non toutes les semaines.
2 degrés de réussite	*Voilà, tout va bien.* Le médecin parvient à cautériser la blessure et le patient passe 1 journée à dormir. Après un nombre de jours égal à 1d10 - son BE, il récupère 1d10 points de Blessures.






HOMMES DE MAIN

Qu'est-ce qui peut bien différencier un homme de main d'un PJ ? La réponse est simple : le premier travaille pour le second. L'homme de main répond donc aux besoins des PJ, dans la limite du raisonnable bien entendu. Il accompagne les aventuriers dans les égouts pour y déloger les skavens, brave les régions glacées du Nord pour y affronter les forces du Chaos, porte les bagages des personnages et, d'une manière générale, s'acquitte de toutes les tâches pour lesquelles on l'a embauché. Ses services ont cependant un prix. De plus, les hommes de main ne sont pas de simples automates qui obéissent aveuglément à tous les ordres qu'on leur donne. Ce sont des gens, comme les PJ, qui n'adoptent jamais de comportement suicidaire.

Les hommes de main font de bons serviteurs qui ont généralement glané plusieurs promotions dans leur profession. Les meilleurs ont même eu l'occasion de changer de carrière. Mais vu leurs compétences et leurs caractéristiques, il est difficile d'en trouver qui soient disponibles. Les prix et disponibilité des hommes de main humains figurent sur la **Table 9-10 : hommes de main** et sont classés en fonction de leurs promotions. Pour ce qui est des autres races, doublez les salaires.

Louer les services d'hommes de main

Les hommes de main ne sont pas à vendre. Ils n'attendent pas que des PJ viennent les embaucher et ne vantent pas forcément leurs mérites au premier venu. Bien qu'ils choisissent leurs employeurs avec soin, il leur faut cependant manger. Nombre louent leur épée en des lieux parfois dangereux comme des tripots, des tavernes peu recommandables et tout autre endroit où l'aie coule à flots et où les «dames» sont plus que prévenantes. Il n'est pas toujours facile de mettre la main sur de bons hommes d'armes et il faut généralement connaître les bonnes personnes et leur graisser la patte pour trouver son bonheur. Dans certaines régions du Vieux Monde, les mercenaires sont néanmoins monnaie courante. En Tilée, par exemple, la disponibilité des hommes de main augmente d'un cran. En revanche, ces mêmes mercenaires sont beaucoup moins fréquents à Kislev, si bien qu'il faut réduire leur disponibilité d'un cran (jusqu'à Très rare au maximum).

Loyauté

L'or ouvre de nombreuses portes, mais un chef un peu trop dur, une paye irrégulière et des dangers omniprésents sont susceptibles d'altérer le comportement d'un homme de main et de le pousser à prendre la poudre d'escampette. Le MJ ne doit pas hésiter à faire vaciller la loyauté des hommes de main et interpréter leur attitude en fonction de celle des PJ. Ceux qui préfèrent un système plus complexe se reporteront aux règles qui suivent.

La loyauté se détermine au moyen d'un test de Sociabilité. Quand un personnage demande à un homme de main de faire quelque chose qu'il ne ferait pas en temps normal, il doit réussir un test de Sociabilité. La difficulté d'un test normal est Moyenne (+0%). La nature de la requête, les antécédents du PJ et de précédents tests ratés sont susceptibles de modifier le résultat. Pour plus de détails, reportez-vous à la Table 9-11 : modificateurs de loyauté. Si la requête repousse la difficulté du test à plus de Très difficile (-30%), l'homme de main refuse obstinément de s'y plier et fait probablement ses bagages.

Exemple : *Michaël, un noblaillon d'Altdorf, engage un ancien soldat du nom de Fresk pour lui servir de garde du corps. La Sociabilité de Michaël est de 48%. Il a une réputation d'incapable et, selon les rumeurs qui circulent, le dernier type qui a bossé pour lui a connu une triste fin. Le soldat, qui est à court d'argent, n'est pas prêt à mourir pour un noble, mais Michaël est riche et semble juste malgré ce qu'on dit de lui.*

Un soir, Michaël rentre chez lui à pied, accompagné de Fresk. Michaël remarque une jeune femme prise à partie par deux voyous et ordonne à Fresk d'intervenir. Il lui faut alors réussir un test de Sociabilité. Il est juste (ce qui réduit la difficulté d'un cran) et riche (ce qui la réduit d'un nouveau cran), mais sa réputation n'est pas à la hauteur (ce qui augmente cette fois-ci la difficulté d'un cran). Mais pire encore, il a causé la mort de son compagnon d'armes précédent (deux crans de plus). Pour l'instant, il lui faut réussir un test Assez difficile (-10%). La requête de Michaël n'entre pas dans les attributions de son homme de main, mais les voyous ne sont que des adolescents et n'ont pas l'air bien dangereux, si bien que le risque reste léger (un nouveau cran de difficulté de plus). Pour que Fresk se conforme aux ordres du PJ et aille sauver la jeune femme, Michaël doit donc réussir un test de Sociabilité Difficile (-20%) et obtenir un résultat inférieur ou égal à 28, ce qui n'est pas gagné pour la jeune fille...

Le MJ ne doit bien évidemment pas hésiter à passer outre ces règles pour le bien de l'histoire ou pour respecter la personnalité du PNJ. Peut-être la petite amie de Fresk a-t-elle perdu la vie suite à une agression similaire, auquel cas il ne se posera même pas de questions. À l'inverse, Fresk est peut-être misogyne et pense alors que la jeune femme n'a que ce qu'elle mérite. Il ne lèvera alors pas le petit doigt, sauf si son patron lui offre un extra.

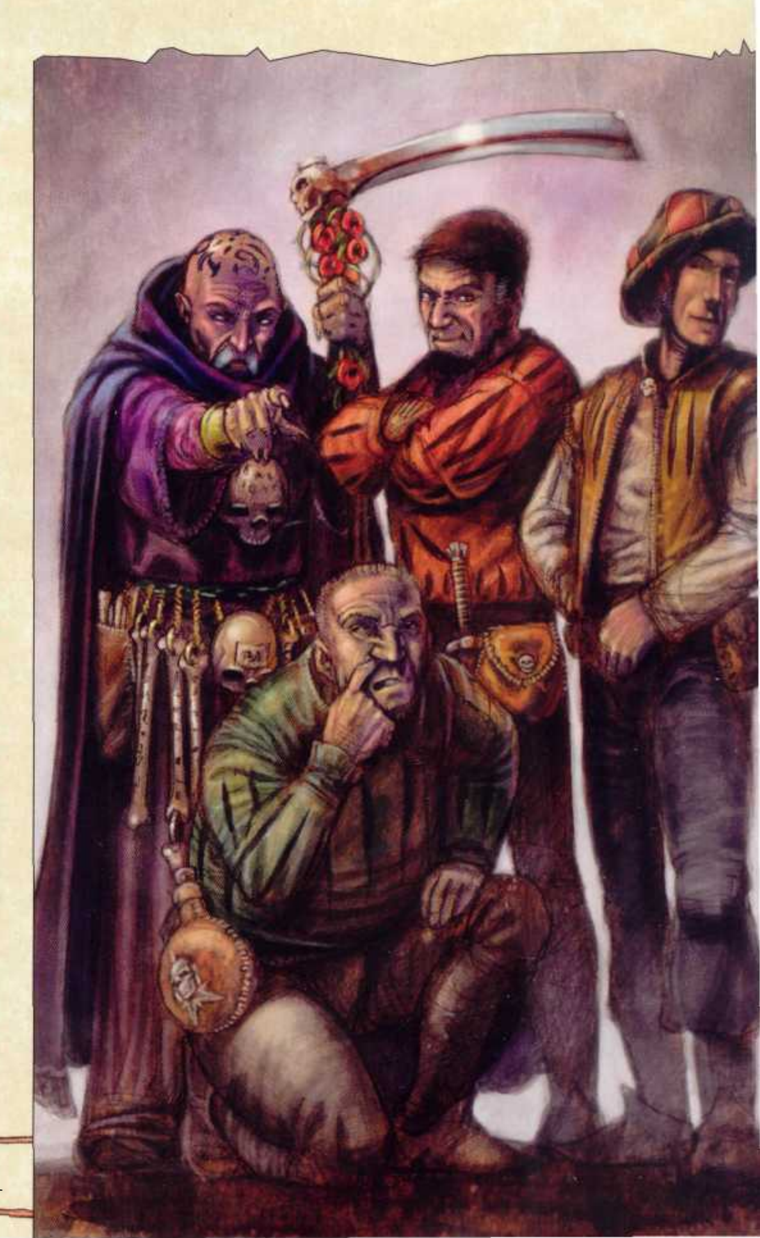


TABLE 9-10 : HOMMES DE MAIN

Nombre de promotions	Salaire annuel	Salaire hebdomadaire*	Salaire quotidien	Part du butin**	Disponibilité
6	100 co	2 co	6 pa	—	Assez courant
12	150 co	3 co	10 pa	1/2	Assez courant
18	225 co	4 co	15 Pa	3/4	Inhabituel
24	350 co	7 co	25 pa	1	Inhabituel
30	525 co	10 co	35 pa	1	Rare
36	800 co	15 co	50 pa	1	Très rare
Plus de 36	+200 co / 6 promotions	+ 10 co / 6 promotions	+35 pa / 6 promotions	1	Très rare

* Les hommes de main ont droit à une journée de congé par semaine environ.
** Un homme de main reçoit une certaine part de butin quand il participe à une aventure.

TABLE 9-11 : MODIFICATEURS DE LOYAUTÉ

Situation	Exemple	Modificateur à la difficulté
Attitude de l'employeur		
Juste	Offre toujours la même rémunération	Décroît d'un cran
Offre des primes	—	Décroît de 2 crans
Paye en temps et en heure	—	—
Bonne réputation	Connu pour sa générosité	Décroît d'un cran
Mauvaise réputation	Réputation de grippe-sou	Augmente d'un cran
Paye de manière irrégulière	—	Augmente d'un cran
Cruel	Aime faire souffrir les individus sans défense	Augmente de 2 crans
Incapable	Idiot	Augmente de 2 crans
Fou	Employeur cinglé	Augmente de 3 crans
A provoqué la mort d'un homme de main	A envoyé un homme de main à une mort certaine	Augmente de 2 crans
Test raté		
Pour chaque test de Sociabilité précédent raté	L'homme de main a décliné la dernière requête	Augmente d'un cran
Circonstances		
Requête légitime, aucun risque	Sert de garde dans un lieu sûr	Décroît de 2 crans
Requête légitime, risque faible	Monter la garde de nuit	Décroît d'un cran
Requête légitime, risque modéré	Monter la garde de nuit en un lieu désolé	—
Requête légitime, risque élevé	Monter la garde de nuit avec les tambours de guerre orques en fond sonore	Augmente d'un cran
Requête infondée, aucun risque	Garde devant porter des bagages	—
Requête infondée, risque faible	Garde devant porter un message à un sorcier	Augmente d'un cran
Requête infondée, risque modéré	Garde devant explorer une caverne sombre	Augmente de 2 crans
Requête infondée, risque élevé	Garde devant explorer une caverne sombre connue pour abriter un démon	Augmente de 3 crans
Autres modificateurs		
L'employeur n'a pas beaucoup plus de promotions que l'homme de main	—	Augmente d'un cran
L'employeur est capable de jeter des sorts	—	Décroît d'un cran
L'employeur est riche	—	Décroît d'un cran

Création d'hommes de main

L'homme de main est plus qu'un ensemble de caractéristiques. Il est pourvu d'une personnalité, d'un caractère et d'objectifs, comme tout PJ. Si vous créez un homme de main, votre MJ vous fera sans doute partager ses idées, mais n'hésitez pas à travailler son histoire, sa personnalité et tous les traits dont vous souhaitez le pourvoir. Pour plus de suggestions, reportez-vous à la **Table 9-12 : traits des hommes de main.**

Hommes de main prêts à jouer

Le MJ n'a pas toujours les caractéristiques de l'homme de main qu'il lui faut sous la main. S'il peut trouver quelques exemples de PNJ prétirés aux pages 231 à 234 de *WJDR*, ceux-ci ne sont pas aussi détaillés que ceux que les personnages auront l'occasion de rencontrer au fil de leurs aventures. Ce chapitre propose donc plusieurs exemples d'hommes de main prêts à jouer. Chaque section




offre un exemple de PNJ doté de 6, 12 ou 18 promotions. S'il vous en faut plus, créez l'homme de main à l'aide des règles de *WJDR*. Enfin, si vous souhaitez changer la race, reportez-vous à l'encart de la page 97. Les talents suivis d'un [A] ont été tirés aléatoirement.

Domestique

Pour ceux qui en ont les moyens, le domestique offre un semblant de civilisation à l'existence d'aventuriers moyens. Responsable de l'apparence, des repas et du confort général de son maître, il gère toutes les corvées afin que son employeur puisse se concentrer sur l'essentiel. Un domestique fait les courses, trouve un hébergement, annonce l'arrivée de son maître et représente celui-ci quand le besoin s'en fait sentir.

Devoirs

Le domestique sert les besoins de son maître. Il lave le linge, prépare les repas, entretient le matériel ou, le cas échéant, coordonne les autres serviteurs dans ce sens. Mais le domestique peut également faire office de conseiller ou d'agent de liaison avec d'autres personnages. Enfin, il ne combat que s'il est attaqué.

~ SERVITEUR HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	26%	32%	37%	30%	43%	44%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Soins des animaux
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Intelligence[A], Résistance accrue, Sociable[A]
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations: sac à dos, vêtements confortables, couverts en étain, huile pour lampe, lanterne, lampe-tempête, chope en étain, boîte d'amadou

~ SERVITEUR HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	26%	37%	37%	40%	43%	44%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Soins des animaux
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Intelligences Résistance accrue, Sociable[A]
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations : sac à dos, vêtements confortables, couverts en étain, huile pour lampe, lanterne, lampe-tempête, chope en étain, boîte d'amadou

TABLE 9-12 : TRAITS DES HOMMES DE MAIN

ld100	Trait	ld100	Trait
01	Fouineur	51	Rire singulier
02	Toux préoccupante	52	Râblé
03	Petit	53	Regard insolite
04	Grands pieds	54	Dégingandé
05	Bave	55	Nez qui coule en permanence
06	Grassouillet	56	Grand
07	Hyperactif	57	Reluque les gens
08	Se fait craquer les doigts	58	Marques de brûlures
09	Paranoïaque	59	Superbe dentition
10	Dentition pourrie	60	Belle cicatrice
11	Masochiste	61	Sourit tout le temps
12	Lèvres gercées	62	Borgne
13	Douleurs buccales	63	Chauve
14	Malade !	64	Silhouette étrange
15	Pue	65	Obèse
16	Conjonctivite	66	Ricane d'un air diabolique
17	Cinglé	61	Tatouages curieux
18	Maigrichon	68	Squelettique
19	Allergique	69	Traits marqués
20	Flatulence chronique	70	Incisives saillantes
21	Superstitieux	71	Yeux injectés de sang
22	Haleine de chacal	72	Mince
23	Nerveux	73	Barbe broussailleuse
24	Incontinent	74	Iroquoise
25	Sadique	75	Visage grêlé
26	Vorace	76	Dents manquantes
27	Prolixe	77	Piercings
28	Boite	78	Tapageurs
29	Pervers	79	Cou recouvert de boutons
30	Corpulent		
31	Tic nerveux	80	Discret
32	Hideux	81	Nez cassé
33	Salace	82	Teint blafard
34	Origine arabe	83	Grandes oreilles
35	Voix aiguë	84	Peau grasse
36	Ridé	85	Trop théâtral
37	Bigleux	86	Marque de naissance
38	Séduisant	87	Propre
39	Édenté	88	Teint aviné
40	Peau très foncée	89	Crade
41	Boite	90	Grossier
42	Bégaye	91	Pèle
43	Se cure les ongles à l'aide d'un poignard	92	Vêtements tape-à-l'œil
		93	Doigt(s) en moins
44	Voix grave et forte	94	Peau très basanée
45	Frêle	95	Étonnement quelconque
46	Barbichette		
47	Acné	96	Cicatrice effrayante
48	Tatouages cool	97	Mains palmées
49	Longs cheveux chatoyants	98	Vulgaire
		99	Rejouez 2 fois les dés
50	Origine cathayenne	100	Rejouez 3 fois les dés

~ VALET (EX-SERVITEUR) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS

Profil principal

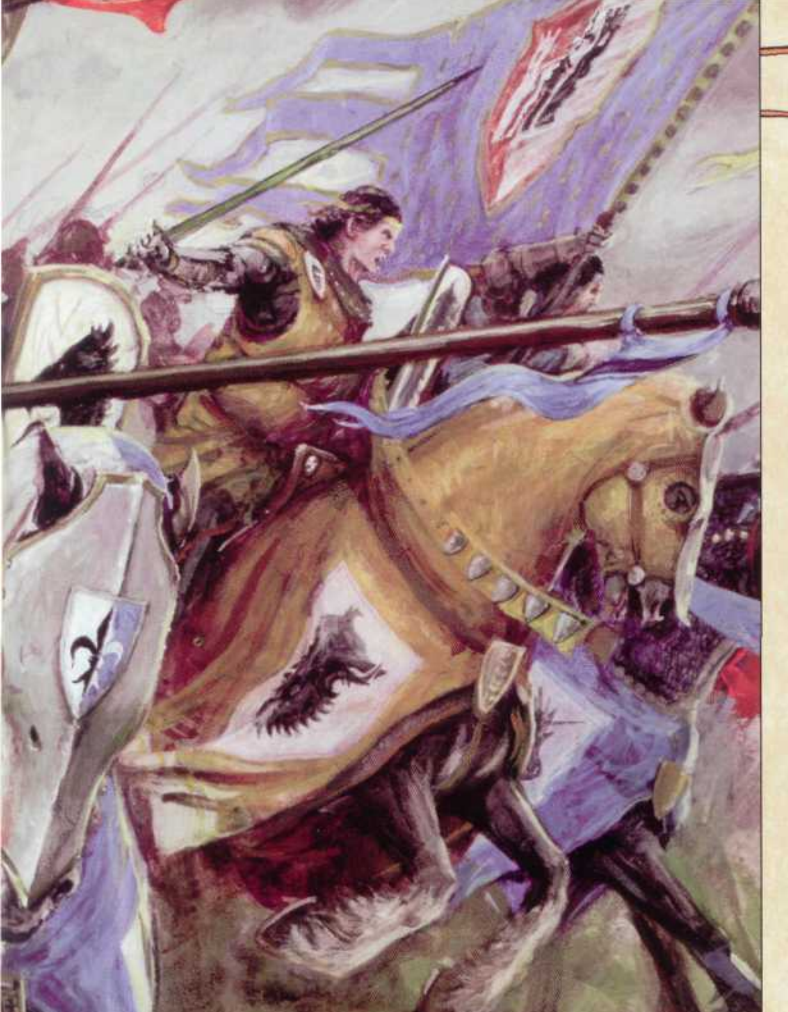
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	26%	37%	37%	40%	48%	44%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0







Compétences: Baratin +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Intelligence*, Résistance accrue, Sociable[1]
Armure : aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations : sac à dos, beaux atours, parfum, couverts en étain, huile pour lampe, bourse, lanterne, lampe-tempête, chope en étain, boîte d'amadou, uniforme

Écuyer

Qu'ils soient originaires de Bretonnie ou qu'ils appartiennent à l'un des ordres de chevalerie de l'Empire, la plupart des chevaliers s'offrent les services d'un apprenti, qualifié d'écuyer, issu des rejetons de la noblesse. L'écuyer commence par apprendre l'humilité et sert en quelque sorte de serviteur, du moins au début, allant chercher du vin et du pain, s'occupant de l'entretien de l'équipement et des soins des montures, et se chargeant de manière plus générale de satisfaire les besoins de son maître. Puis, quand il en a le temps, le chevalier entreprend de former son protégé à l'art de la guerre.

Bien qu'un écuyer ne soit pas un homme de main à proprement parler, son coût reflète les dépenses qui incombent au chevalier en matière d'entraînement, de frais de bouche et d'équipement.

Devoirs

Tout bon écuyer doit obéir à son maître. Il est également censé respecter ses compagnons, ne pas chercher les ennuis et s'occuper de l'équipement de son maître, ce qui inclut bien évidemment son destrier. Il ne s'agit néanmoins pas d'un esclave. Ainsi, toutes ses tâches ne concernent que son maître et pas les camarades d'aventure de celui-ci. Il ne s'occupera donc pas de l'équipement et des montures des autres personnages du groupe. Il est là pour apprendre auprès de son maître, un point c'est tout.

~ ÉCUYER HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	30%	37%	33%	32%	28%	28%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Soins des animaux
Talents: Coups puissants, Dur à cuire[A], Étiquette, Guerrier né[A], Maîtrise (armes de cavalerie)
Armure: armure moyenne (cagoule de mailles, gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: demi-lance, arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, harnais, cheval de selle, selle, chope en étain

~ ÉCUYER HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	35%	37%	38%	37%	28%	28%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences: Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Soins des animaux
Talents: Coups puissants, Dur à cuire[A], Étiquette, Guerrier né[A], Maîtrise (armes de cavalerie)
Armure : armure moyenne (cagoule de mailles, gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : demi-lance, arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, harnais, cheval de selle, selle, chope en étain

~ VÉTÉRAN (EX-ÉCUYER) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	35%	42%	43%	42%	28%	33%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0




Compétences: Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Soins des animaux
Talents: Coups puissants, Dur à cuire[A], Étiquette, Guerrier né[A], Maîtrise (armes de cavalerie)
Armure: armure moyenne (cagoule de mailles, gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: demi-lance, arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, harnais, cheval de selle, selle, bouteille d'alcool fort de bonne qualité, chope en étain

Garde du corps

Nul ne saurait vivre sans engager une fois au moins un garde du corps. De tous les types d'hommes de main, les gardes du corps sont certainement ceux qu'il est le plus facile de trouver. Ce métier peut rapporter gros et ne demande pas beaucoup d'efforts car le travail consiste généralement à rester planté en surveillant les alentours. Les gardes du corps sont rarement à l'initiative d'un combat. En fait, leur boulot consiste à reculer jusqu'à ce qu'un imbécile tente de s'en prendre à leur employeur. C'est là qu'ils entrent en action.

Devoirs

Un personnage engage un garde du corps à des fins de protection. Ce type d'homme de main est donc censé parer à toute menace planant sur son employeur. Généralement sur la défensive, il ne cherche pas la bagarre et combat uniquement pour protéger son maître.

~ GARDE DU CORPS HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	32%	42%	47%	37%	27%	27%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes de parade), Résistance accrue[A], Robuste[A]
Armure: armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: rondache, arme à une main (massue), coups-de-poing, 2 dagues de jet
Dotations: vêtements communs, couverts en bois, gibecière, chope en étain, 8 co

~ MERCENAIRE ~ (EX-GARDE DU CORPS) HUMAIN 12 PROMOTIONS

Profil principal

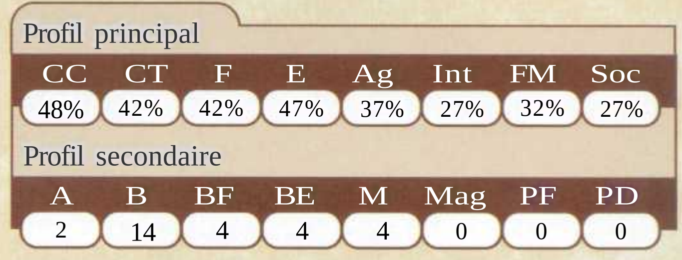
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	32%	42%	47%	37%	27%	32%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes de parade), Résistance accrue[A], Robuste[A]
Armure: armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: rondache, arbalète, arme à une main (massue), coups-de-poing, bouclier, 2 dagues de jet
Dotations: 10 carreaux, vêtements communs, couverts en bois, potion de soins, gibecière, chope en étain, 8 co

~ MERCENAIRE ~ (EX-GARDE DU CORPS) HUMAIN 18 PROMOTIONS


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	42%	42%	47%	37%	27%	32%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes de parade), Force accrue, Résistance accrue[A], Robuste[A]
Armure: armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0,bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: rondache, arbalète, arme à une main (massue), coups-de-poing, bouclier, 2 dagues de jet
Dotations: 10 carreaux, vêtements communs, couverts en bois, potion de soins, gibecière, chope en étain, 8 co

Guide

Vu les dangers inhérents aux pistes et aux routes qui traversent parfois les forêts sur des kilomètres et des kilomètres, nombre de personnages ont recours aux services de guides. Leur rôle est simple : ils sont chargés de conduire leur employeur en un lieu et de l'en ramener. S'ils sont capables de se battre, la plupart laissent la place aux guerriers quand les choses tournent au vinaigre.

Devoirs

Le guide est embauché pour mener sans encombre son patron en un endroit précis. Quand il prend les choses en main, on est censé l'écouter et se ranger à son avis. Après tout, c'est lui l'expert et c'est pour cela qu'on l'engage. Le guide combat quand la situation l'exige, mais si l'affrontement découle de l'obstination de son employeur, il y a peu de chances qu'il risque sa peau pour sauver celle d'un imbécile.

~ VAGABOND HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	42%	32%	32%	32%	43%	27%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Langage



secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Orientation, Perception, Survie
Talents: Acuité visuelle[A], Course à pied, Grand voyageur, Sens de l'orientation, Sixième sens[A]
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (hache), dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en bois, rations, chope en étain, tente, outre d'eau

~ PISTEUR (EX-VAGABOND) HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

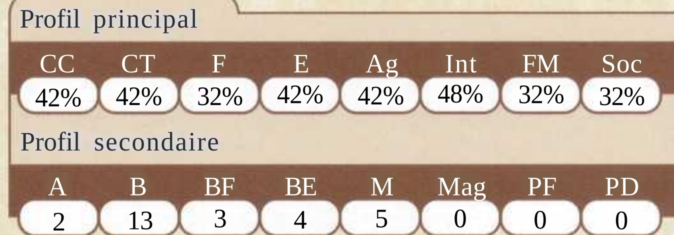
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	42%	32%	32%	42%	43%	27%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Équitation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Orientation, Perception, Survie
Talents: Acuité visuelle[A], Course à pied, Grand voyageur, Sens de l'orientation, Sixième sens[A]
Armure : armure moyenne (veste de cuir et gilet de mailles)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (hache), bouclier, dague
Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en bois, harnais, cheval de selle, rations, 10 mètres de corde, selle, chope en étain, tente, outre d'eau

~ PISTEUR (EX-VAGABOND) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	42%	32%	42%	42%	48%	32%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	5	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Orientation, Perception, Survie
Talents: Acuité visuelle[A], Course à pied, Grand voyageur, Sens de l'orientation, Sixième sens[A]
Armure : armure moyenne (veste de cuir et gilet de mailles)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (hache), bouclier, dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en bois, harnais, cheval de selle, rations, 10 mètres de corde, selle, chope en étain, tente, outre d'eau

Homme d'armes

L'Empire est une nation dont l'histoire est fondée sur la guerre, la mort et l'horreur. On y trouve donc un grand nombre de soldats. Ces hommes s'entraînent, développent la discipline nécessaire à l'exercice de leur métier, ne tressaillent jamais devant les hordes de peaux-vertes, contiennent les forces du Chaos du Nord et délogent les monstruosités qui se dissimulent dans les entrailles des villes. Cependant, l'Empire n'est pas toujours en guerre. Dans ces rares moments de paix, bon nombre de soldats se tournent vers le mercenariat pour ne pas perdre la main dans l'attente de l'appel aux armes.

Devoirs

Les hommes d'armes sont des soldats qui combattent quand on le leur ordonne. Ce ne sont pas des gardes du corps, si bien qu'ils n'accompagneront pas les personnages faire leurs courses pour surveiller leurs arrières ou les protéger des criminels tapis dans les ruelles. Le soldat constitue donc un membre du groupe sur lequel on peut compter et qui n'hésite pas à combattre les adversaires qu'on lui désigne.

~ SOLDAT HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	44%	35%	36%	27%	27%	32%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Robuste[A], Sang-froid[A], Sur ses gardes
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : hallebarde, arme à une main (épée), dague




Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en bois, chope en étain, uniforme

~ VÉTÉRAN (EX-SOLDAT) HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	44%	35%	41%	37%	27%	37%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Robuste[A], Sang-froid[A], Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : hallebarde, arme à une main (épée), dague
Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en bois, bouteille d'alcool fort de bonne qualité, chope en étain, uniforme

~ VÉTÉRAN (EX-SOLDAT) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	44%	40%	41%	37%	27%	42%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Robuste[A], Sang-froid[A], Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : hallebarde, arme à une main (épée), dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en bois, bouteille d'alcool fort de bonne qualité, chope en étain, uniforme

Marinier

Les opportunités (commerciales ou autres) offertes à ceux qui empruntent les cours d'eau du Vieux Monde sont multiples et variées. Lorsqu'il vous faut prendre une voie fluviale tout en faisant preuve de discrétion et de célérité, un spécialiste peut se montrer bien utile. Les mariniers connaissent les cours d'eau comme leur poche.

Devoirs

À l'instar du guide (cf. page 105), le marinier accompagne des voyageurs, mais sur un cours d'eau. À ses yeux, tout est négociable, de la location d'une embarcation à la protection de ses passagers en cas d'attaque. Habituellement, le marinier est seul maître à bord et ne se montre pas très patient à l'égard des clients qui remettent ses décisions en cause.

~ BATELIER HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	27%	48%	37%	32%	32%	27%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences: Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Langue (kislevien, reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Force accrue[A], Grand voyageur, Sens de l'orientation, Vision nocturne[A]
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, bateau à rames, chope en étain

~ BATELIER HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	32%	48%	37%	42%	37%	27%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences: Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire +10%, Kislev), Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (kislevien, reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Force accrue[A], Grand voyageur, Sens de l'orientation, Vision nocturne[A]
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, bateau à rames, chope en étain

~ NAVIGATEUR (EX-BATELIER) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	32%	48%	42%	42%	37%	32%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Compétences: Canotage, Commérage, Connaissances académiques (astronomie), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev), Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (kislevien, reikspiel), Métier (cartographe), Natation, Navigation +10%, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Force accrue[A], Grand voyageur, Sens de l'orientation, Vision nocturne[A]

Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, 6 cartes fluviales, bateau à rames, chope en étain, outils d'artisan (instruments de navigation)

Médecin de campagne

Bien que de nombreux chirurgiens en herbe assistent aux cours de l'université et apprennent les derniers progrès en matière de médecine, beaucoup préfèrent travailler sur le terrain pour voir les blessures dans toute leur splendeur et mieux les comprendre « sur le vif». Certains médecins de campagne ont tout simplement été chassés de leur école pour leur approche «créative» de la médecine. Ce type de PNJ constitue un allié de choix pour tout groupe d'aventurier.

Devoirs

Le médecin de campagne retape son employeur et les alliés de celui-ci. Il lui arrive de donner son avis sur la marche à suivre, mais il ne prend ce genre d'initiative que s'il est membre à part entière du groupe.

~ ÉTUDIANT HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	27%	28%	30%	45%	47%	37%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (droit, science), Connaissances générales (Empire), Langue (classique), Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Soins
Talents : Étiquette, Grand voyageur, Résistance aux maladies[A], Sang-froid[A], Sociable
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée courte), dague
Dotations : vêtements communs, couverts en bois, gibecière, chope en étain, deux livres scolaires (droit et science), accessoires de calligraphie

~ MÉDECIN (EX-ÉTUDIANT) HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	27%	28%	30%	45%	52%	42%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (droit, science), Connaissances générales (Empire), Langue (classique), Langue (reikspiel) +10%, lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Soins +10%
Talents : Étiquette, Grand voyageur, Résistance aux maladies[A], Sang-froid[A], Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée courte), dague
Dotations : vêtements communs, couverts en bois, 4 potions de soins, gibecière, chope en étain, deux livres scolaires (droit et science), outils d'artisan (instruments médicaux), accessoires de calligraphie

~ MÉDECIN (EX-ÉTUDIANT) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	27%	28%	40%	45%	57%	42%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (droit, science), Connaissances générales (Empire), Langue (classique), Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Métier (apothicaire), Perception, Résistance à l'alcool, Soins +10%
Talents: Chirurgie, Coups assommants, Étiquette, Grand voyageur, Résistance aux maladies[A], Sang-froid[A], Sociable
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0,bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée courte), dague
Dotations: vêtements communs, couverts en bois, 4 potions de soins, gibecière, chope en étain, deux livres scolaires (droit et science), outils d'artisan (instruments médicaux), accessoires de calligraphie

Mercenaire

Contrairement à l'homme d'armes, qui affiche un certain niveau de loyauté, le mercenaire loue son épée et est généralement issu des pires quartiers des villes du Vieux Monde. Il ne jure que par une seule chose : l'or. Bien qu'il soit aussi compétent et dangereux qu'un soldat, le mercenaire recourt généralement à des tactiques et autres ruses plus minables les unes que les autres pour venir à bout de ses adversaires.

Devoirs

Les mercenaires combattent. Avant d'être engagés, ils fixent le cadre de leurs devoirs, qu'il s'agisse de servir de gardes du corps, de tuer quelqu'un ou d'apporter leur soutien en cas de coup dur. Ils ne font pas de missions de reconnaissance et prennent rarement la moindre initiative, préférant ainsi attendre de recevoir des ordres.

~ MERCENAIRE HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	34%	44%	43%	30%	32%	29%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue[A], Intelligent[A]
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0,bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arbalète, arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations: sac à dos, 10 carreaux, vêtements communs, couverts en étain, potion de soins, chope en étain





~ MERCENAIRE HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	44%	44%	43%	35%	32%	34%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive, Fouille, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue[A], Intelligent[A]
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arbalète, arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations : sac à dos, 10 carreaux, vêtements communs, couverts en étain, potion de soins, chope en étain

~ VÉTÉRAN (EX-MERCENAIRE) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	44%	44%	43%	40%	32%	39%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive +10%, Fouille, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue[A], Intelligent[A], Maîtrise (armes lourdes)
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arbalète, arme à deux mains (hache à deux mains), arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations : sac à dos, 10 carreaux, vêtements communs, couverts en étain, potion de soins, bouteille d'alcool fort de bonne qualité, chope en étain

Messager

La plupart du temps, ce sont les patrouilleurs qui se chargent de délivrer les messages. Ces soldats robustes surveillent les routes dangereuses qui relient les villes et en profitent pour remettre courriers et messages. Ce type de service coûte cependant cher et n'est pas très fiable. Certains personnages se tournent donc vers des messagers professionnels.

Devoirs

Les messagers portent des correspondances là où leur maître le leur ordonne. Bien qu'ils aient des notions de combat, ce ne sont pas des guerriers.

~ MESSAGER HUMAIN ~ 6 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	30%	32%	37%	46%	30%	30%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commérage, Connaissances générales (Empire, Pays Perdu), Equitation, Langue (reikspiel) +10%, Natation, Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Acuité auditive[A], Course à pied[A], Grand voyageur, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations : vêtements communs, couverts en bois, harnais, cheval de selle, étui à cartes, selle, gibecière, chope en étain

~ HÉRAUT (EX-MESSAGER) HUMAIN ~ 12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	35%	32%	37%	46%	35%	35%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (pisteur), Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu), Equitation, Langue (reikspiel) +10%, Natation, Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Acuité auditive[A], Course à pied[A], Grand voyageur, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations : 2 beaux atours, parfum, couverts en bois, harnais, cheval de selle, étui à cartes, bourse, selle, gibecière, chope en étain, uniforme

~ HÉRAUT (EX-MESSAGER) HUMAIN ~ 18 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	35%	32%	37%	46%	35%	35%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (pisteur), Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu), Equitation, Langue (bretonnien, reikspiel +10, Natation, Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Acuité auditive[A], Course à pied[A], Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (veste de cuir)





Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, dague
Dotations : 2 beaux atours, parfum, couverts en bois, harnais, cheval de selle, étui à cartes, bourse, selle, gibecière, chope en étain, uniforme

Sorcier mercenaire

Ces individus ont quelques connaissances magiques. Peut-être ont-ils assassiné leur maître avant de prendre la fuite, vendant désormais leurs talents au plus offrant. D'autres ne tiennent tout simplement pas en place et voient la vie de mercenaire comme un bon moyen d'étendre leur influence et de poursuivre leurs études. À l'instar de tous les autres sorciers du Vieux Monde, on ne leur fait guère confiance.

Devoirs

Les sorciers mercenaires mettent leurs compétences magiques à disposition de leur employeur et prodiguent leurs conseils sans la moindre hésitation. De plus, ils sont censés résoudre les énigmes mystiques et autres problèmes de nature magique.

~ APPRENTI SORCIER HUMAIN ~
6 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	25%	30%	40%	50%	35%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	1	0	0



Compétences: Commérage, Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Sixième sens[A], Sociable[A]
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton, dague
Dotations : sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, livre imprimé, chope en étain

~ COMPAGNON SORCIER ~
(EX-APPRENTI SORCIER) HUMAIN
12 PROMOTIONS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	25%	30%	40%	50%	45%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	1	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Science de la magie (une au choix), Sixième sens[A], Sociable[A]
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton, dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, grimoire, livre imprimé, chope en étain, accessoires de calligraphie

~ COMPAGNON SORCIER ~
(EX-APPRENTI SORCIER) HUMAIN
18 PROMOTIONS



Profil principal

CX:	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	25%	30%	40%	50%	50%	40%

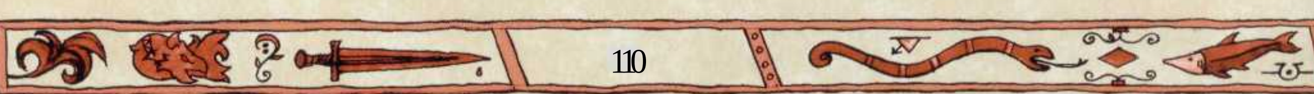
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	2	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (magie) +10%, Connaissances générales (Empire), Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (armure aethyrique), Projectile puissant, Science de la magie (une au choix), Sixième sens[A], Sociable[A]
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton, dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, grimoire, livre imprimé, chope en étain, accessoires de calligraphie

Traducteur/interprète

La plupart des traducteurs étudient les langues en entamant une carrière de scribe dans une grande ville. Le travail ne manquant pas (le degré d'alphabétisation est très bas), ces scribes apprennent non



seulement l'écriture, mais également à communiquer avec d'autres cultures. Certains traducteurs commencent par mener une existence d'écrivain public mais, ne se sentant pas trop en phase avec la vie citadine, ils proposent leurs services à des sorciers, à des grands guerriers ou à de simples voleurs qui souhaitent faire connaître leurs exploits.

Devoirs

L'interprète est censé traduire à son employeur ce qu'on lui dit afin d'éviter tout quiproquo. Il lui arrive également de consigner certains événements de premier plan. Il aide à rédiger des lettres, à traduire des documents et à effectuer toute autre tâche littéraire.

~ SCRIBE HUMAIN ~
6 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	30%	22%	26%	43%	49%	44%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire) +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (calligraphe), Perception
Talents : Acuité auditive[A], Calcul mental[A], Linguistique
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, 5 allumettes, livre enluminé, chope en étain, 2 bougies de cire, accessoires de calligraphie

~ ÉRUDIT (EX-SCRIBE) HUMAIN ~
12 PROMOTIONS



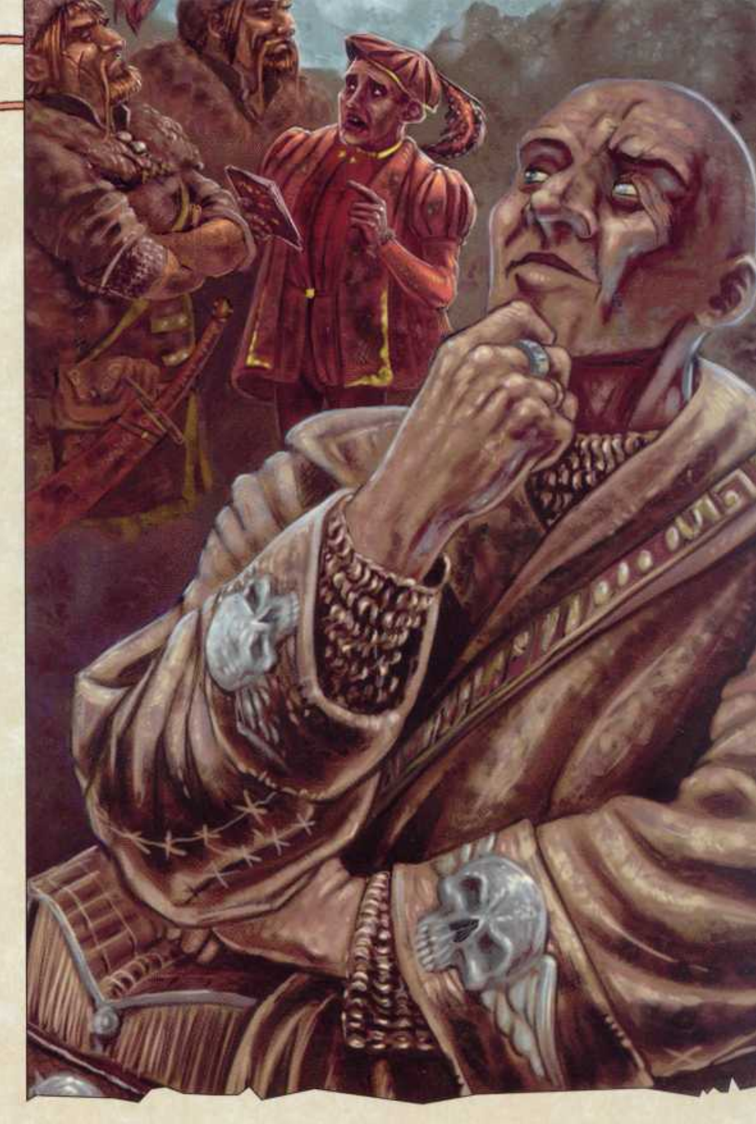
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	30%	22%	31%	43%	54%	44%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire) +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (calligraphe), Perception
Talents : Acuité auditive[A], Calcul mental[A], Linguistique
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, 5 allumettes, livre enluminé, chope en étain, 2 bougies de cire, accessoires de calligraphie



~ ÉRUDIT (EX-SCRIBE) HUMAIN ~
18 PROMOTIONS



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	30%	22%	31%	43%	59%	44%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire), Connaissances générales (Empire) +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, classique, eltharin, gobelinoïde, khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (calligraphe), Perception
Talents : Acuité auditive*, Calcul mental*, Linguistique
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: dague
Dotations: sac à dos, vêtements communs, couverts en étain, 5 allumettes, livre enluminé, chope en étain, 2 bougies de cire, accessoires de calligraphie








TRÉSORS DU VIEUX MONDE

« L'œil-de-tigre est très prisé chez les fidèles de la déesse Myrmidia. On dit qu'il donne à son porteur courage et férocité au combat. »

— Kurt Muller, érudit de l'université d'Altdorf

Chapitre X



L'essentiel de ce livre est consacré à la description des équipements et services utiles, et aussi moins utiles, pour lesquels les personnages peuvent dépenser leurs deniers durement gagnés. Toutefois, de nombreux personnages adorent dépenser leur or en futilités, comme des pièces de monnaies rares, des pierres précieuses, des bijoux ou tout autre objet de valeur. Vous trouverez dans ce chapitre la description d'un certain nombre d'objets des moins indispensables que les personnages pourraient trouver au cours de leurs aventures.

LES MONNAIES D'EXCEPTION

Le Chapitre 1 de ce livre présente le système monétaire, avec la description des diverses monnaies frappées et mises en circulation dans les différents royaumes du Vieux Monde. Ces explications sont des plus adéquates pour ce qui concerne les espèces toujours en usage de nos jours, mais elles ne disent rien des monnaies anciennes ou étrangères.

Actuellement, ces monnaies inhabituelles ne sont en circulation nulle part dans le Vieux Monde. Elles peuvent dater de temps immémoriaux, certaines remontant même à l'ère présigmarite, ou encore provenir de terres lointaines et exotiques. Voici quelques exemples de monnaies de différentes époques ou régions avec leurs valeurs approximatives.

Il est très délicat de contrefaire ces pièces et cela se fait toujours au prix d'un test Très difficile (-30%).

Koku d'or

Cette monnaie était inconnue jusqu'à ce qu'une franche-compagnie des Principautés Frontalières ne décime une tribu de hobgobelins des Terres Sombres. Au milieu des ruines fumantes de leur campement, ils trouvèrent le produit de rapines perpétrées dans tout le Vieux Monde. L'un des coffres, particulièrement ancien, contenait 100 pièces ternies frappées de symboles apparemment originaires du lointain Cathay. Lorsqu'ils les nettoyèrent, ils s'aperçurent que les pièces étaient faites de l'or le plus pur. Ces pièces furent vendues à quelques négociants dans l'Empire, qui tous confirmèrent que les caractères imprimés sur les pièces ne laissent aucun doute quant à leur origine. Toutefois, elles sont beaucoup plus anciennes que toutes les monnaies jamais découvertes dans le Vieux Monde.

Suvarna d'Ind

Dans leur grande majorité, les gens du peuple s'imaginent que le monde est contenu au sein des frontières de l'Empire. Naturellement, ils connaissent l'existence des Bretonniens, des Tiléens, des Estaliens et des Kislevites, mais qui sait ce qui peut exister au-delà de leurs terres? Les histoires que l'on raconte au sujet du Cathay, des horreurs des contrées du sud ou encore les rumeurs qui circulent sur le prétendu Nouveau Monde qui existerait de l'autre côté de l'océan ne sont que des fariboles, échangées dans les cabarets des ports et au comptoir des tavernes, et personne ne les prend vraiment au sérieux. L'Ind est l'un de ces endroits mythiques, l'une de ces terres censées se trouver au voisinage du Cathay. Un seul homme, un explorateur tiléen du nom de Nigel Francisco, a osé braver les périls de la route de l'Argent pour aller visiter cet endroit étrange, plus étrange encore que les légendes qu'on rapporte sur le Cathay. Comme preuve de son voyage, il a rapporté de nombreux trésors, parmi lesquels de petites pièces d'ivoire à l'image d'animaux et de personnes. Déclarant que ces pièces portent le nom de *suvarnas*, il a prétendu que les peuples de l'Ind n'ont que faire de l'or et des autres métaux et qu'au lieu de cela, ils utilisent l'ivoire et les gemmes pour commercer. D'après ce que l'on croit savoir, il n'existe que 25 suvarnas dans tout l'Empire, dispersés chez différents propriétaires, mais les copies et les faux sont assez courants ce qui diminue la valeur d'ensemble de ces pièces rares.

TABLE 10-1 : MONNAIES D'EXCEPTION

Monnaie	Valeur	Disponibilité
Koku d'or	25 co	Très rare
Suvarna d'Ind	10 co	Rare
Monnaiespréimpériales		
Or	5 co	Très rare
Argent	2 co	Rare
Cuivre	10 pa	Rare
Bois	5 s	Inhabituel
Feuille d'argent	250 co	Très rare
Talent tiléen	15 co	Rare

Monnaies de l'ère préimpériale



Avant que Sigmar ne mette les gobelins en fuite, l'Empire était habité par un ramassis de tribus en guerre perpétuelle. L'essentiel du commerce se faisait sous forme de troc. Toutefois, grâce aux négociants maritimes du golfe Noir et de la mer Tiléenne, le concept de monnaie a fini par se répandre dans les étendues sauvages du nord. La valeur actuelle de ces monnaies, d'aspect grossier, plutôt petites et dont la taille et le poids peuvent varier, tient à leur rareté et à l'intérêt que leur accordent les historiens. Les monnaies préimpériales étaient faites des métaux qui sont toujours en usage aujourd'hui: l'or, l'argent et le cuivre. On utilisait également des tablettes de bois marquées à l'emblème d'un chef. D'après ce qu'on sait, ces tablettes étaient destinées à matérialiser une dette.

Feuille d'argent

Ces petites pièces d'argent sont des monnaies façonnées en forme de feuilles d'arbres et on suppose que les elfes les utilisaient avant l'avènement de l'humanité. Malgré leur rareté, on en trouve suffisamment pour satisfaire la plupart des collectionneurs. L'une des choses qui leur donne leur immense valeur, c'est la délicatesse et la précision de leurs détails. Chaque nervure de la feuille y est clairement visible. En outre, chaque feuille est unique, à l'image de feuilles d'arbres tels que le frêne, l'orme, l'érable, le chêne et le bouleau.

Talents tiléens



La plupart des historiens attribuent l'invention de la monnaie aux marchands tiléens de l'ancien temps. Ils en veulent pour preuve les talents, qui sont de petites plaques d'or rectangulaires. Des archives datant de cette période laissent penser que ces plaques avaient une valeur équivalente à celle d'une vache. Au lieu d'utiliser d'autres métaux pour créer des pièces de moindre valeur, ils cassaient ou coupaient simplement ces plaques pour en faire des demi-talents, des quarts de talents et des brisures. C'est une monnaie peu courante, mais qui a tendance à ressurgir régulièrement au cœur de vieilles cryptes, dans des tombes, des épaves englouties sous les flots et d'antiques cités en ruine. La plupart des explorateurs ne réalisent pas du tout leur valeur et se contentent de les fondre pour leur simple poids d'or.

PIERRES PRÉCIEUSES ET SEMI-PRÉCIEUSES

On calcule généralement la richesse de l'Empire en pièces de monnaie, mais les gemmes ont beaucoup plus de valeur. On estime le prix de la plupart des gemmes d'après la façon dont elles ont été taillées, leur rareté et leurs défauts. Un grand nombre de ces pierres proviennent des Montagnes du Bord du Monde, tandis que d'autres sont importées par des marchands d'Arabie qui prétendent se les procurer auprès de négociants des Terres du Sud. Voici la description des pierres précieuses que l'on trouve le plus couramment dans le Vieux Monde. Reportez-vous à la **Table 10-2 : pierres précieuses et semi-précieuses** pour connaître leur valeur approximative, à la fois pour les pierres taillées et les pierres brutes. Toutes ces pierres sont Rares et les prix énoncés sont basés sur une taille d'un carat. Les pierres les plus grosses sont infiniment plus chères et sont beaucoup plus rares. La valeur de ces pierres augmente de 110% pour chaque carat supplémentaire.



Des joyaux inestimables

En plus de leur valeur marchande, les gemmes sont souvent réputées posséder des propriétés alchimiques et magiques. De nombreux aristocrates portent de petits cristaux afin de s'attirer les bonnes grâces des esprits bénéfiques. D'autres réduisent certaines pierres en poudre, l'émeraude par exemple, pour leurs propriétés thérapeutiques.

Tandis que la plupart des gemmes ont la réputation de receler des pouvoirs mystérieux, il en est certaines, comme le Diamant Flamme d'Azur, qui véhiculent de curieuses malédictions. D'autres sont fameuses pour leur grosseur exceptionnelle, leur taille particulière ou leur façon de refléter la lumière. La Pierre de Krieger, par exemple, est une hyacinthe à peu près aussi grosse qu'un cœur de nain. La valeur de cette énorme gemme est pratiquement inestimable, ce qui la rend

TABLE 10-2 : PIERRES PRÉCIEUSES ET SEMI-PRÉCIEUSES

Pierres	Brute	Taillée	Apparence
Agate	9 pa	5 co	Translucide et de colorations diverses, souvent rayées de brun, bleu, blanc et rouge. Il n'y en a pas deux semblables.
Ambre	5 co	50 co	Transparent, brun doré, issu de résine fossilisée.
Améthyste	5 co	50 co	Transparente, offre toutes les nuances de violet, parfois avec une base laiteuse.
Calcédoine	3 co	25 co	Différentes couleurs (rouge, brun, vert foncé ou vert pomme), parfois disposées en couches concentriques.
Chrysobéryl	5 co	50 co	Transparent, jaune, jaune orangé, vert-jaune, vert très clair à vert foncé, brun-vert, bleu-vert, brun, gris.
Cristal de roche	1 co	10 co	Transparent, incolore.
Diamant	250 co	2 500+ co	Transparent et Incolore, en général légèrement teinté de jaune, d'orange, de brun et moins fréquemment de bleu, de vert ou de rouge. Rarement bleu, rouge, vert ou pourpre profond. Parfois gris à noir.
Émeraude	50 co	500+ co	Transparente, vert profond à vert sombre.
Grenat	10 co	100+ co	Transparent, rouge, brun-vert, violet. On trouve des grenats de toutes les couleurs excepté le bleu.
Hématite	9 pa	5 co	Opaque, brun ou gris sombre moucheté de noir.
Hyacinthe	250 co	2 500+ co	Transparent, orange flamboyant.
Jade	20 co	200 co	Translucide, verdâtre à olivâtre.
Jais	10 co	100 co	Opaque, noir.
Lapis-lazuli	1 co	10 co	Opaque, bleu clair à bleu foncé moucheté d'or.
Malachite	1 co	10 co	Opaque, striée de bandes alternées de vert clair et de vert foncé.
Obsidienne	9 pa	5 co	Opaque, noire.
Œil-de-tigre	16 pa	8 co	Translucide, brun chaud avec un centre doré.
Onyx	3 co	30 co	Opaque, d'un noir absolu, blanc pur ou rayé de blanc et de noir.
Opale commune	100 co	1 000+ co	Translucide, blanche, jaune, orange, rouge, pourpre, bleue, verte, grise, brune ou noire.
Opale noire	300 co	3 000+ co	Translucide, vert sombre semé de particules dorées et moucheté de noir.
Péridot	75 co	750 co	Transparent, vert olive.
Perle	—	400 co	Opaque, noire, rose, jaune.
Perle commune	—	100 co	Opaque, blanche.
Pierre de lune	15 co	150 co	Translucide, blanche avec un éclat bleuté.
Quartz	8 pa	4 co	Transparent, bleu, gris fumé, jaune.
Rubis	500 co	5 000+ co	Transparent, rouge, brun-rouge, rouge violacé, rouge sombre.
Saphir	80 co	1 000+ co	Transparent, bleu clair à bleu moyen, mais il existe d'autres couleurs.
Spinelle bleue	25 co	250 co	Transparente, bleu profond.
Spinelle commune	5 co	50 co	Transparente, rouge, rose, violette, verte, orange, jaune, blanche ou noire.
Topaze	40 co	400 co	Transparente, orange, jaune, brune, bleu pâle à bleu azur, rose, incolore, blanche, violet clair, bleu-vert, verte.
Tourmaline	6 co	60 co	Transparente, verte, rouge, bleue, violette, rose, jaune, orange, brune, incolore, blanche, noire. Ces pierres, souvent multicolores, offrent des possibilités apparemment illimitées de combinaisons de couleurs.
Zircon	5 co	50 co	Transparent, clair, jaune, brun, brun-rouge, orange, bleu pâle, vert pâle, violet pâle, rose.

déjà remarquable en elle-même. Mais en plus de cela, la légende veut que tous ceux qui l'ont eue en leur possession soient morts de manière mystérieuse. L'Œil de Sigmar est une autre de ces pierres extraordinaires : il s'agit d'un bloc d'obsidienne de la taille d'un poing qui fut retrouvé à l'endroit où une étoile était tombée sur la terre.

Il existe de nombreux autres exemples de pierres précieuses ou semi-précieuses plus ou moins célèbres, chacune porteuse d'une légende racontant ses mystérieuses origines et donnant tous les détails sur ses soi-disant pouvoirs ou malédictions. Ces pierres (ou même l'ensemble des gemmes) possèdent-elles ou non un pouvoir magique? Personne ne peut le dire, bien que les légendes qui entourent ces pierres et les événements qui se produisent dans leur voisinage puissent certainement donner foi à toutes les superstitions.

BIJOUX ET ACCESSOIRES

Un bijou est un accessoire idéal pour mettre en valeur la beauté d'une personne, ajouter des éléments importants à une garde-robe ou afficher son allégeance ou sa foi. Cependant, il n'y a pas beaucoup de gens qui peuvent se permettre de s'offrir un anneau d'or, un bracelet ou un torque d'argent, d'or et d'ivoire. Qui plus est, de tels signes extérieurs de richesse invitent littéralement les malandrins à s'intéresser à vous. C'est ainsi que la plupart des gens du peuple se parent de décorations naturelles, par exemple de guirlandes de fleurs, de colliers de perles de verre, de plumes ou même de coquillages venus des côtes les plus proches.

Les prix de base détaillés sur la **Table 10-3 : bijoux** s'appliquent à des articles en bronze. Les objets faits de matériaux plus simples se vendront pour environ la moitié de ce prix. Les bijoux plus onéreux sont faits de métaux différents comme l'argent et l'or et même de pierres précieuses.

Anneau

C'est une mince bande de métal, généralement de bronze, d'argent ou d'or. Certaines soutiennent une monture de pierres précieuses, d'autres portent un blason familial ou un sceau. Il y en a beaucoup qui sont gravés de tiges de lierres entrelacés, de phrases ou de prières.





TABLE 10-3 : BIJOUX

Bijou	Bronze	Argent	Argent et or	Argent et pierres fanes	Or et pierres fanes
Anneau	20 co	40 co	60 co	120 co	240 co
Boucles d'oreilles	18 co	36 co	54 co	108 co	216 co
Bracelet	8 co	16 co	24 co	48 co	96 co
Brassard	25 co	50 co	75 co	150 co	300 co
Broche/pendentif	20 co	40 co	60 co	120 co	240 co
Collier	30 co	60 co	90 co	180 co	360 co
Médaillon	15 co	30 co	45 co	90 co	180 co
Torque	35 co	70 co	105 co	210 co	420 co

Boucles d'oreilles et mouchettes

Au sein de l'Empire, il n'est pas rare de voir des hommes ou des femmes porter ce genre de bijou, que les gens se posent généralement eux-mêmes. Il s'agit souvent de marquer une occasion particulière, un rite de passage ou un événement quelconque, mais parfois c'est simplement pour suivre la mode ou par fantaisie personnelle. Les boucles d'oreilles et les mouchettes (anneaux portés au nez) sont de qualités très variées, depuis la simple bille de verre pendue au bout d'un petit cordonnet aux plus magnifiques bijoux que la fortune puisse permettre d'acquérir.

Bracelet

On peut porter des bracelets au poignet et à la cheville. Ils peuvent être en métal plein ou se présenter sous forme de chaînes souples parsemées de gemmes. Ce sont des bijoux très appréciés des dames tiléennes. Les anneaux de cheville sont surtout répandus en Estalie, dans les territoires qui étaient autrefois entre les mains des Arabes, à la mode des courtisanes d'Arabie.

Brassard

Les brassards sont de larges bandes de métal faites pour enserrer le haut du bras. Ils sont généralement gravés de symboles religieux ou militaires et sont répandus dans le sud, alors qu'on n'en voit pratiquement pas dans le nord, même pendant les mois d'été. Les seuls habitants du nord à en porter sont les Norses pour qui ce sont des symboles de richesse et de statut social car ce sont leurs seigneurs qui les leur offrent.

Broche, pendentif ou médaillon

Ces petits talismans servent souvent à marquer le rang ou l'allégeance d'une personne, comme c'est le cas, par exemple, des soldats bretonniens qui portent de petits écussons, de la taille de la main environ, ornés de symboles religieux ou des armoiries de leur seigneur. Dans d'autres cas, ils sont purement décoratifs. Il peut également s'agir de petits médaillons contenant une miniature à l'image d'un être cher ou d'un saint vénéré.

Collier

Il s'agit d'une mince chaîne de métal précieux, généralement de l'or ou de l'argent. Dans cette catégorie, on trouve également le collier de chien, qui est un large ruban de soie enserrant étroitement le cou, sur lequel est monté un médaillon de pierres précieuses.

Torque

Un torque est un collier métallique ornemental destiné à souligner la position sociale et le rang de son porteur. C'était un bijou assez courant autrefois, mais de nos jours seuls les chefs norses en portent encore. Les torques sont souvent de véritables objets d'art, mêlant harmonieusement l'ivoire, l'argent et l'or.

OBJETS PRÉCIEUX

Les pierres précieuses et les bijoux sont loin de représenter tout ce qui peut exister en matière d'objets précieux. Lorsqu'ils sont de qualité Exceptionnelle, tous les articles décrits dans ce livre peuvent être considérés comme des trésors : voyez, par exemple, les marchandises telles que les fourrures et les teintures décrites dans le **Chapitre 1 : Monnaie et commerce.** Le prix d'une épée de qualité Exceptionnelle se situe autour de 140 co, soit l'équivalent de 14 vaches, ce qui représente une véritable fortune. Et il existe également des objets d'une telle valeur qu'ils peuvent à eux seuls faire la fortune d'un homme. Les sculptures, les peintures, les tapisseries, les tapis et d'autres choses encore peuvent valoir autant, sinon plus, qu'une cassette remplie d'or. Leur encombrement dépend de la taille de l'objet considéré. Consultez votre MJ pour la valeur d'encombrement exacte. Pour déterminer la valeur précise d'un objet, reportez-vous à la **Table 10-4 : comment déterminer la valeur d'un objet.**

Un objet d'art est généralement un objet fabriqué simplement pour le plaisir et qui possède des qualités esthétiques qui lui sont propres. Cela peut être, par exemple, un tableau, une gravure sur bois, un coffret ornementé ou un œuf peint. La sculpture est l'art de reproduire un objet existant en créant un nouvel objet dont la beauté charme le regard, par exemple un buste, une statue, une colonne, un vase ou un coffre richement décoré. Les tapisseries et les tapis sont le produit de l'art du tisserand. Certains sont agrémentés de motifs complexes, d'images ou de symboles. Les tapis sont faits pour être étendus au sol, tandis que les tapisseries sont suspendues aux murs.

TABLE 10-4 : COMMENT DÉTERMINER LA VALEUR D'UN OBJET

Jet	Objet d'art	Tapis	Sculpture	Tapisserie	Jet	Objet d'art	Tapis	Sculpture	Tapisserie
01-10	—	6 s	—	8 s	61-65	16 co	18 co	75 co	35 co
11-15	2 s	1 pa	3 s	2 pa	66-70	30 co	30 co	100 co	50 co
16-20	5 s	3 pa	6 s	6 pa	71-75	65 co	48 co	125 co	100 co
21-25	8 s	6 pa	1 pa	12 pa	76-80	125 co	75 co	250 co	150 co
26-30	1 pa	12 pa	4 pa	1 co	81-85	250 co	125 co	500 co	250 co
31-35	3 pa	1 co	8 pa	2 co	86-90	500 co	200 co	750 co	400 co
36-40	6 pa	2 co	1 co	4 co	91-95	1 000 co	325 co	1 000 co	650 co
41-45	12 pa	3 co	8 co	6 co	96-97	2 000 co	525 co	2 000 co	1 050 co
46-50	1 co	4 co	16 co	8 co	98	4 000 co	850 co	4 000 co	1 700 co
51-55	4 co	7 co	32 co	15 co	99	8 000 co	1 250 co	8 000 co	2 500 co
56-60	8 co	11 co	50 co	25 co	100	16 000 co	3 000 co	16 000 co	5 000 co




~ Tables de référence ~

TABLE 1 : SALAIRES

Métier	Salaire annuel (co)	Salaire mensuel (pa)	Salaire hebdomadaire (s)	Salaire journalier (s)
Paysan	9-15	15-25	45-75	7-12
Riche fermier	15-25	25-45	75-135	12-22
Aubergiste	20-30	35-50	105-150	17-25
Commerçant urbain	20-40	35-65	105-195	17-32
Mercenaire	20-50	35-80	105-240	17-40
Artisan talentueux	25-80	40-135	120-400	20-66
Receleur type	30-100	50-165	150-495	25-82
Médecin	40-150	65-250	195-750	32-125
Maître-artisan	150-500	250-835	750-2505	125-420
Noble	250-500	415-835	1245-2505	210-420
Seigneur sorcier	300-800	500-1350	1500-4050	250-675
Aristocrate	1000+	1700+	5100+	850+

Tous les salaires annuels sont indiqués *avant* application des impôts régionaux.

TABLE 2 : TAUX DE CHANGE

Nations	Arabie	Bretonnie	Elfes	Empire	Estalie	Kislev	Nains	Norsca	Tilée
Arabie	—	-10%	-5%	-5%	+0%	+10%	-20%	+0%	-10%
Bretonnie	+10%	—	+5%	+5%	+10%	+10%	-10%	+0%	-20%
Elfes	+5%	-5%	—	+0%	+5%	+5%	+0%	+0%	+20%
Empire	+5%	-5%	+0%	—	+5%	+10%	-15%	+0%	-15%
Estalie	+0%	-10%	+0%	-5%	—	-10%	-20%	+0%	-10%
Kislev	-10%	-10%	-5%	-5%	+10%	—	-10%	+0%	+0%
Nains	+20%	+20%	+0%	+30%	+40%	+40%	—	+0%	+50%
Norsca	+0%	-30%	-10%	-20%	-10%	-5%	-20%	—	-5%
Tilée	-10%	-50%	-20%	-30%	-20%	-10%	*	+0%	—

* Les nains n'acceptent jamais de monnaie originaire de Tilée.

TABLE 3 : PRODUITS COMMERCIAUX

Produits	Prix courant	Produits	Prix courant	Produits	Prix courant
Tissus	*par mètre carré*	*Teintures*	*par livre*	*Graines*	*par livre*
Dentelle	3 co	Bleu cuivré	33 pa	Avoine	8 pa
Fibres tressées	8 s	Bleu marine	39 pa	Blé	1 co
Laine	1 co	Carthame	15 pa	Lentille	1 co
Linge de maison	10 pa	Jaune	9 pa	Millet	8 pa
Soie de Cathay	5 co	Ocre	45 pa	Orge	13 pa
Toile	2 pa	Rouge ferreux	18 pa	Pois chiche	2 co
Velours	2 co	Vermillon	3 co	Riz	3 co
		Vert	33 pa	Sarrasin	6 pa
Peaux	*par peau*	Violet	6 co	Seigle	8 pa
Cheval	2 co				
Cuir de vache	1 co	*Huiles*	*par litre*	*Farine*	*par livre*
Daim	50 pa	Amande	2 co	Blé	2 co
Léopard	14 co	Carthame	8 s	Orge	26 pa
Lion	15 co	Noisette	6 pa	Sarrasin	13 pa
Loup	5 co	Noix	3 pa	Seigle	18 pa
Martre	5 co	Olive	1 co		
Mouton	4 co	Sésame	2 co	*Exotique*	*par livre*
Ours	3 co	Tournesol	2 pa	Café	33 co
Raton laveur	10 pa			Chocolat	67 co
Renard blanc	11 co	*Édulcorants*	*par litre*	Piment rouge	67 co
Renard roux	9 co	Miel	10 pa	Tabac	10 co
Vison	6 co	Sucre brut	12 pa	Thé	2 co
Zibeline noire	7 co	Sucre roux	2 co		





TABLE 4 : ARMURES

Type d'armure	Prix	Enc	Zone(s) couverte(s)	PA	Disponibilité
CUIR					
Armure complète de cuir	25 co	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	3co	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Corps, bras	1	Courant
CUIR CLOUTÉ					
Armure complète de cuir clouté	90 co	160	Toutes	2	Inhabituel
Calotte de cuir clouté	10 co	10	Tête	1	Assez courant
Gilet de cuir clouté	20 co	40	Corps	1	Assez courant
Jambières de cuir clouté	20 co	20	Jambes	1	Assez courant
Veste de cuir clouté	30 co	50	Corps, bras	1	Assez courant
MAILLES					
Armure de mailles complète	170 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Corps, bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles	75 co	80	Corps, jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles à manches	130 co	100	Corps, bras, jambes	2	Assez courant
ÉCAILLES					
Armure d'écaillés complète	360 co	600	Toutes	4	Rare
Cagoule d'écaillés	30 co	50	Tête	3	Inhabituel
Chemise d'écaillés	225 co	340	Corps, bras	3	Inhabituel
Gilet d'écaillés	150 co	260	Corps	3	Inhabituel
Jambières d'écaillés	75 co	130	Jambes	3	Rare
Manteau d'écaillés	225 co	400	Corps, jambes	3	Inhabituel
Manteau d'écaillés à manches	300 co	470	Corps, bras, jambes	3	Inhabituel
PLAQUES					
Armure de plaques complète	400 co	400	Toutes	5	Très rare
Brassards d'acier	60 co	30	Bras	2	Rare
Casque	30 co	40	Tête	2	Rare
Jambières d'acier	70 co	40	Jambes	2	Rare
Plastron	70 co	75	Corps	2	Rare
MAILLES D'ITHILMAR					
Armure de mailles d'ithilmar complète	—	210	Toutes	4	—
Cagoule de mailles d'ithilmar	—	10	Tête	3	—
Chemise de mailles d'ithilmar	—	30	Corps, bras	3	—
Gilet de mailles d'ithilmar	—	20	Corps	3	—
Jambières de mailles d'ithilmar	—	20	Jambes	3	—
Manteau de mailles d'ithilmar	—	30	Corps, jambes	3	—
Manteau de mailles d'ithilmar à manches	—	60	Corps, bras, jambes	3	—
PLAQUES DE GROMRIL					
Armure de plaques de gromril complète	—	400	Toutes	6	—
Brassards de gromril	—	30	Bras	3	—
Casque de gromril	—	40	Tête	3	—
Jambières de gromril	—	40	Jambes	3	—
Plastron de gromril	—	75	Corps	3	—

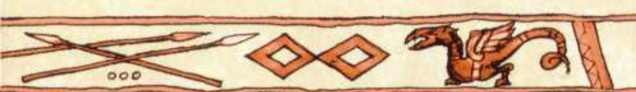







TABLE 5: ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Arme à deux mains*	20 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main	10 co	50	Armes ordinaires	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	Armes ordinaires	BF-4	-	-
Bâton*	3 pa	50	Armes ordinaires	BF-2	Assommante, défensive	Très courant
Bouclier	10 co	50	Armes ordinaires	BF-2	Défensive	Courant
Brise-épée	5 co	40	Armes de parade	BF-3	Spéciale	Inhabituel
Dague	1 co	10	Armes ordinaires	BF-3	-	Courant
Demi-lance	20 co	75	Armes de cavalerie	BF	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	Fléaux	BF+1	Épuisante, percutante	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	Armes ordinaires	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	15 co	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance d'arçon	40 co	100	Armes de cavalerie	BF+1	Épuisante, percutante, rapide	Rare
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	Rapide	Courant
Main gauche	4 co	15	Armes de parade	BF-3	Défensive	Inhabituel
Morgenstern	15 co	60	Fléaux	BF	Épuisante, percutante	Inhabituel
Rapière	18 co	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	2 co	10	Armes de parade	BF-4	Assommante, défensive	Assez courant

TABLE 6: ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arbalète*	25 co	120	Armes ordinaires	4	30/60	Action complète	–	Assez courant
Arbalète à répétition*	100 co	150	Arbalètes	2	16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
Arbalète de poing	35 co	25	Arbalètes	2	8/16	Action complète	-	Rare
Arc*	10 co	80	Armes ordinaires	3	24/48	Demi-action	-	Courant
Arc court*	7 co	75	Armes ordinaires	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Arc elfique*	70 co	75	Arcs longs	3	36/72	Demi-action	Perforante	Très rare
Arc long*	15 co	90	Arcs longs	3	30/60	Demi-action	Perforante	Assez courant
Arme improvisée	-	10	Armes ordinaires	BF-4	6/-	Demi-action	-	-
Bolas	7 pa	20	Armes paralysantes	1	8/16	Demi-action	Immobilisante	Inhabituel
Dague/étoile de jet	3 co	10	Armes de jet	BF-3	6/12	Demi-action	-	Courant
Filet	3 co	60	Armes paralysantes	Aucun	4/8	Action complète	Immobilisante	Très courant
Fouet	2 co	40	Armes paralysantes	BF-4	6/-	Demi-action	Immobilisante, rapide	Assez courant
Fronde	4 co	10	Lance-pierres	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Fustibale*	6 co	50	Lance-pierres	4	24/48	Action complète	-	Rare
Hache/marteau de jet	5 co	40	Armes de jet	BF-2	8/-	Demi-action	-	Assez courant
Javeline	25 pa	30	Armes ordinaires	BF-1	8/16	Demi-action	-	Assez courant
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	8/-	Demi-action	-	Courant
Lasso*	1 co	10	Armes paralysantes	Aucun	8/-	Demi-action	Immobilisante	Très courant

MUNITIONS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Carreaux (5)	2 pa	10	-	-	-	-	-	Assez courant
Flèches (5)	1 pa	10	-	-	-	-	-	Courant

* Ne peut être manié qu'à deux mains, ce qui interdit l'utilisation conjointe d'un bouclier ou d'une rondache.
** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

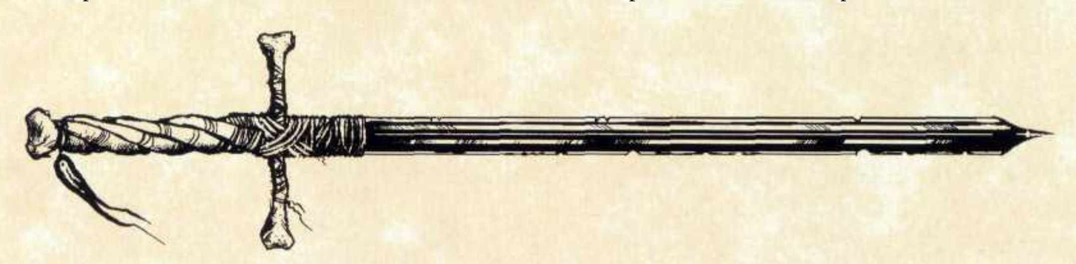






TABLE 7 : ARMES À FEU

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arquebuse à répétition*	600 pa	30	Armes mécaniques	4	24/48	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Arquebuse*	300 co	30	Armes à poudre	4	24/48	2AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Bombe	75 co	20	Explosifs	6	4/20	-	À mitraille, peu fiable	Très rare
Engin incendiaire	5 co	20	Explosifs	4	4/20	1AC +½AC	Spéciale	Inhabituel
Jezzail	-	60	Armes à poudre	3	24/72	2AC	-	-
Long fusil d'Hochland	450 co	70	Armes mécaniques	4	48/96	2AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Patte-de-canard	500 co	30	Armes mécaniques	3	16/-	4AC	Expérimentale, spéciale	Très rare
Pistolet à répétition	400 co	25	Armes mécaniques	4	8/16	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
Pistolet	200 co	25	Armes à poudre	4	8/16	2AC	Percutante, peu fiable	Très rare
Tromblon	70 co	50	Armes à poudre	3	16/-	3AC	À mitraille, peu fiable	Très rare
Munitions								
Balles (10)	6 pa	10	—	—	—	—	—	Rare
Poudre (pour 1 tir)	3 pa	1	—	—	—	—	—	Très rare

* Ne peut-être manié qu'à deux mains, ce qui interdit l'utilisation conjointe d'un bouclier.
** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

TABLE 8 : BALISTES ET ARMES DE LA MÊME FAMILLE

Nom	Servants	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arcuballiste	1	150 co	200	Armes ordinaires	5	50/100	6	—	Rare
Baliste	8	750 co	-	Armes ordinaires	12	150/300	15	Perforante	Rare
Oxybèle	7	550 co	-	Armes ordinaires	10	70/150	12	—	Très rare
Scorpion	6	375 co	-	Armes ordinaires	8	100/200	10	—	Inhabituel

* Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par deux.

TABLE 9 : VÊTEMENTS

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Bande d'étoffe	30 s	1	Assez courant
Bottes basses	18 pa	5	Très courant
Bottes cloutées naines	30 co	30	Rare
Bottes d'équitation	3 co	10	Très courant
Bottes, cuissardes	8 co	15	Assez courant
Braies	15 pa	4	Très courant
Brayette	4 co	—	Courant
Calotte ou chapeau	10 pa	1	Très courant
Canon	6 co	3	Courant
Cape courte	5 pa	5	Courant
Cape longue	9 pa	7	Courant
Ceinture	3 pa	1	Très courant
Ceinturon	4 co	1	Très courant
Chapeau à bords larges	1 co	5	Très courant
Chaperon	5 pa	2	Courant
Chasuble	15 co	25	Assez courant
Chaussettes	26 pa	—	Courant
Chaussures	10 pa	5	Très courant
Chemise de nuit	2 co	1	Rare
Chemise, chemisier ou tunique	1 co	4	Très courant
Corset	3 co	2	Courant
Costume de scène	5 co+	10	Courant
Doublet	10 pa	2	Très courant
Écharpe	15 s	—	Très courant
Gants	3 co	—	Courant
Gilet/veste	10 pa	4	Très courant
Haillons	1 s	5	Banal
Kilt	12 pa	3	Courant
Manteau léger	3 co	5	Très courant
Manteau lourd	5 co	10	Très courant
Masque	10 pa	2	Courant
Mouchoir	6 s	—	Courant
Pagne	4 pa	1	Banal
Pardessus	10 co	15	Très courant
Pèlerine	5 co	10	Très courant
Robe	1 co	15	Très courant
Sandales	2 pa	2	Courant
Tablier	5 s	2	Très courant
Vêtements religieux	13 co	20	Assez courant

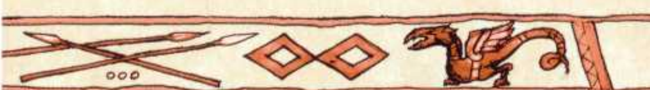





TABLE 10 : NOURRITURE ET BOISSON

Nourriture ou boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort	1 pa	5	Assez courant
Ale (pinte)	2 s	2	Très courant
Beurre (à la livre)	30 s	1	Très courant
Bière (pinte)	1 s	2	Banal
Cognac bretonnien	13 pa	2	Assez courant
Fromages divers (à la livre)	50 s	1	Courant
Hydromel (pinte)	3 s	2	Assez courant
Lait de chèvre ou de vache (demi-litre)	2 s	2	Très courant
Mets raffinés	3 s+	3	Inhabituel
Miche de pain	2 s	3	Banal
Nourriture pour une journée (bonne)	18 s	10	Assez courant
Nourriture pour une journée (médiocre)	5 s	10	Très courant
Nourriture pour une journée (moyenne)	10 s	10	Courant
Œufs (douzaine)	15 s	1	Très courant
Poisson frais (1)	2 s	2	Courant/ très courant
Poisson fumé (tonnelet)	3 s	20	Courant
Rations	6 pa	5	Courant
Soupe	1 s	1	Banal
Tord-boyaux	4 s	2	Très courant
Tourte	2 s	2	Courant
Viande (pièce)	1 pa	10	Assez courant
Vin (coupé)	1 pa	5	Courant
Vin (demi-litre)	10 pa	5	Assez courant

TABLE 11 : INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Instrument	Prix	Enc	Disponibilité
Clavecin	250 co	1 200	Rare
Cor de cocher	10 co	30	Assez courant
Flûte à bec	3 co	5	Assez courant
Harpe (petite)	20 co	10	Rare
Harpe de poche	8 pa	1	Assez courant
Luth	80 co	30	Inhabituel
Mandoline	23 co	15	Inhabituel
Sifflet	6 pa	—	Courant
Tambour	30 pa	50	Assez courant
Tambourin	1 co	5	Assez courant
Viole	25 co	30	Assez courant

TABLE 12 : ÉCRITURE ET LECTURE

Objet	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	10 co	5	Assez courant
Bâton de craie	2 pa	—	Courant
Bâton de fusain	1 pa	—	Courant
Encre de couleur	10 co	1	Inhabituel
Encre noire	5 co	1	Assez courant
Encre violette	50 co	1	Très rare
Fermoir	45 co	1	Très rare
Livre enluminé	350 co	50	Très rare
Livre, collé et imprimé	75 co	35	Très rare
Livre, relié et imprimé	100 co	35	Très rare
Nécessaire de cartographie	50 co	20	Rare
Papier (la feuille)	5 pa	—	Très rare
Parchemin (la feuille)	1 pa	—	Rare
Pinceau	2 co	—	Assez courant
Stylo encre	1 co	—	Inhabituel

TABLE 13 : ACCESSOIRES DE TRANSPORT ET RÉCIPIENTS

Équipement de transport	Prix moyen	Enc	Disponibilité
Bouilloire	30 pa	10	Très courant
Bourse	2 pa	1	Très courant
Bouteille	3 pa	2	Assez courant
Cage (grande)	24 co	500	Assez courant
Cage (petite)	6 co	300	Assez courant
Caisse métallique (grande)	10 pa	300	Courant
Caisse métallique (petite)	1 co	150	Très courant
Chope en bois	10 pa	5	Très courant
Chope en étain	1 co	5	Très courant
Coffre en bois	5 co	300	Assez courant
Coffret en bois	2 co	175	Courant
Cruche en argile (20 litres)	10 pa	20	Très courant
Cruche en argile (4 litres)	4 pa	15	Très courant
Étui à parchemins	1 co	2	Inhabituel
Fiole	10 s	_	Courant
Flasque en cuir	15 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	2 co	15	Inhabituel
Gibecière	2 co	5	Assez courant
Gobelet	3 pa	2	Courant
Godet (argile ou bois)	8 s	—	Banal
Malle (grande)	3 co	400	Assez courant
Malle (petite)	16 pa	275	Courant
Marmite en argile	2 pa	60	Banal
Marmite en fer	1 co	90	Très courant
Outre	8 pa	1/100	Très courant
Panier	2 pa	8	Banal
Pichet en argile	2 pa	10	Banal
Sac (grand)	5 pa	7	Très courant
Sac (petit)	30 s	4	Très courant
Sac à dos	30 pa	20	Très courant
Sacoche (grande)	5 pa	1	Très courant
Sacoche (petite)	2 pa	—	Très courant
Seau en bois	3 pa	20	Banal
Seau en métal	5 pa	30	Très courant
Tonneau (100 litres)	1 co	1 250	Courant
Tonneau (16 litres)	8 pa	200	Courant
Tonneau (40 litres)	12 pa	500	Courant
Verre	2 pa	1	Assez courant

TABLE 14 : ÉCLAIRAGE

Éclairage	Prix	Enc	Disponibilité
Allumette	1 s	—	Assez courant
Bois de chauffe	2 pa	5	Très courant
Bougie de cire	6 pa	5	Assez courant
Bougie de suif	3 pa	5	Très courant
Charbon de bois	1 pa	10	Courant
Huile pour lampe	5 pa	5	Très courant
Lampe	5 pa	20	Très courant
Lampe-tempête	12 co	30	Inhabituel
Lanterne	5 co	20	Assez courant
Torche non traitée	5 s	5	Très courant
Torche traitée	10 s	5	Courant



TABLE 15 : ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Équipement personnel	Prix	Enc	Disponibilité
Armoire	50 co	800	Assez courant
Bâche	5 pa	20	Courant
Bannière	10 co	50	Courant
Bibliothèque à livres ou à parchemins	75 co	650	Inhabituel
Billes	1 pa	—	Assez courant
Boîte d'amadou	30 pa	5	Très courant
Brosse ou peigne	15 s	1	Très courant
Bureau	50 co	1 000	Inhabituel
Cadenas (bon)	30 co	5	Inhabituel
Cadenas (moyen)	1 co	5	Courant
Canapé	30 co	1 200	Inhabituel
Chaise	3 co	300	Courant
Cloche	25 pa	2	Courant
Corde (au mètre)	1 pa	3	Courant
Couchage portatif	15 co	20	Très courant
Couverts en argent	15 co	3	Inhabituel
Couverts en bois	5 pa	2	Très courant
Couverts en métal	3 co	4	Courant
Couverture	25 pa	10	Très courant
Dés en os pipés	12 pa	—	Inhabituel
Dés en os	6 pa	—	Très courant
Échelle de cordes	3 co	20	Assez courant
Échelle	10 pa	50	Courant
Grappin	4 co	20	Assez courant
Maquillage	10 pa	1	Courant
Matelas (laine)	8 co	400	Assez courant
Matelas (plumes)	12 co	350	Inhabituel
Miroir (grand en métal)	10 co	10	Rare
Miroir (petit en argent)	20 co	2	Très rare
Nécessaire de rasage	3 co	2	Assez courant
Paquet de cartes	1 co	1	Très courant
Parfum ou eau de toilette	1 co	—	Courant
Perche (au mètre)	1 pa	10	Très courant
Pinces à linge (douzaine)	1 pa	2	Courant
Savon	2 s	3	Courant
Sommier	8 co	1 600	Assez courant
Tabatière	2 co	1	Assez courant
Table	8 co	1 500	Courant
Tabouret	1 co	50	Assez courant
Tente (grande)	2 co	50	Assez courant
Tente (pavillon)	10 co	800	Assez courant
Tente (petite)	15 pa	20	Courant

TABLE 16 : POTIONS, PANACÉES ET BOUILLONS

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Baiser de la courtisane	25 co	—	Très rare
Bière de Bugman XXXXXX	50 co	5	Très rare
Courage en bouteille	10 co	—	Inhabituel
Don de Greta	30 co	—	Très rare
Élixir de Mamma Melchine	18 pa	—	Courant
Essence du Chaos	225 co	—	Très rare
Feyeyès	25 pa	—	Inhabituel
Lait du Moot	50 co	—	Inhabituel
Nectar apaisant d'Esméralda	300 co	—	Très rare
Panacée	11 co	—	Courant
Potion de soins	5 co	—	Assez courant

TABLE 17 : OUTILS

Outil	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de déguisement	5 co	10	Inhabituel
Aiguilles à coudre (par 5)	8 pa	—	Très courant
Appeau	25 pa	—	Courant
Assortiment de limes	6 co	5	Assez courant
Balance	20 co	75	Inhabituel
Binette	2 co	10	Très courant
Boulier	10 co	5	Rare
Brouette	10 co	70	Courant
Cale en bois	8 s	2	Très courant
Carte géographique	25 co	5	Rare
Chaîne (au mètre)	30 pa	5	Rare
Chandelle horaire	12 pa	2	Assez courant
Charrue	10 co	150	Courant
Cire à cacheter	1 co	1	Courant
Clous (par 10)	1 s	—	Très courant
Coin	10 co	5	Rare
Colle	1 co	1	Courant
Enclume	65 co	300	Rare
Faux	5 co	20	Courant
Fer à marquer	5 co	10	Courant
Ficelle (rouleau)	8 s	—	Banal
Filet de pêche	18 pa	30	Très courant
Forge	1 200 co	5 000	Assez courant
Fourche	1 co	10	Très courant
Hameçon et ligne de pêche	3 pa	2	Courant
Lingot de métal	25 pa	20	Assez courant
Longue-vue	100 co	5	Rare
Loupe	75 co	5	Très Rare
Marteau	2 co	5	Courant
Masse	1 co	40	Courant
Mèche	1 pa	—	Inhabituel
Menottes	5 co	20	Assez courant
Nécessaire d'ébéniste	8 co	5	Courant
Outils d'artisan (autre)	50 co	50	Assez courant
Outils d'artisan (forgeron)	50 co	300	Rare
Outils d'artisan (graveur)	50 co	20	Rare
Outils d'artisan (maître-artisan)	50 co	40	Rare
Outils d'artisan (médecin)	50 co	50	Rare
Outils d'artisan (navigateur)	50 co	20	Rare
Outils de boucher	13 co	20	Courant
Outils de crochetage	10 co	20	Assez courant
Pelle	25 pa	20	Courant
Pied-de-biche	10 pa	10	Courant
Piège à loup (grand)	4 co	40	Assez courant
Piège à loup	2 co	20	Courant
Pierre à aiguiser	1 co	1	Courant
Pilon et mortier	4 co	50	Courant
Piolet d'escalade	2 co	10	Inhabituel
Piolet de mineur	25 pa	20	Assez courant
Poinçon	2 pa	2	Courant
Pointe	5 pa	5	Courant
Sablier	5 co	5	Rare
Scie à bois	7 co	10	Courant
Scie à métaux	5 co	5	Courant
Soufflet	6 co	10	Courant





TABLE 18 : POISONS

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Aconit napel	10 co	—	Inhabituel
Bave de chien enragé	35 co	—	Rare
Belladone	15 co	—	Rare
Bonnet-de-fou	30 co	—	Très rare
Brise-cœur	800 co	—	Très rare
Caresse de vipère	350 co	—	Très rare
Cyanure	30 co	—	Typique de l'Arabie
Extrait de rubis sulfureux	1 200 co	—	Très rare
Fumet de manticore	65 co	—	Très rare
Herbe-aux-poules	50 co	—	Inhabituel
Lotus noir	20 co	—	Très rare
Mucus d'araignée	20 co	—	Rare
Ombre pourpre	35 co	—	Très rare
Passion brûlante	10 co	—	Inhabituel
Racine de mandragore	25 co	—	Très rare
Salive de chimère	150 co	—	Très rare
Sang de Sigmar	80 co	—	Rare
Sauge mortifère	150 co	—	Rare
Venin de scorpion vert	1 000 co	—	Très rare
Venin noir	30 co	—	Très rare

TABLE 19 : PROTHÈSES, APPENDICES ET FIORITURES

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	6+ s	—	Courant
Cornet acoustique	5 s	—	Courant
Couronnes dentaires	10+ pa	—	Assez courant
Crochet	10+ pa	—	Assez courant
Dentier en bois	3+ pa	—	Assez courant
Œil de verre	1+ pa	—	Assez courant
Jambe de bois	6+ pa	—	Assez courant
Main de vétéran	60+ co	—	Rare
Nez en or	6+ pa	—	Inhabituel
Planche de cul-de-jatte	5+ s	10	Courant
Plaque crânienne	1+ pa	—	Assez courant
Tatouage	3+ pa	—	Assez courant

TABLE 20 : COMPAGNONS ANIMALIERS ET SPÉCIALISÉS

Animal	Prix	Enc.	Disponibilité
Chat	1 pa	—	Très courant
Chien (de race)	3 co	—	Très courant
Chien de guerre	30 co	—	Rare
Corbeau dressé	10 co	—	Rare
Oiseau de proie	80 co	—	Rare
Pigeon voyageur	1 co	—	Assez courant
Singe	40 co	—	Rare

TABLE 21 : CURIOSITÉS

Curiosités	Prix	Enc	Disponibilité
Ail	7 s	—	Courant
Amulettes et talismans	2 s	—	Courant
Bézoard	30 co	—	Rare
Cataplasme médicinal	5 s	—	Courant
Crapaudine	40 co	—	Très rare
Eau bénite	10 co	—	Inhabituel
Grimoire	500 co	—	Très rare
Nécessaire antipoison	3 co	—	Inhabituel
Parchemin	1 co	—	Courant
Porte-bonheur	15 co	—	Assez courant
Poudre d'émeraude	100 co	1	Rare
Relique religieuse	10+ co	—	Rare
Sceau de vertu	8 co	—	Assez courant
Verre de Miragliano	40 co	2	Rare

TABLE 22 : INSTRUMENTS RELIGIEUX

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Brasero, grand	50 co	50	Assez courant
Brasero, moyen	20 co	30	Assez courant
Brasero, petit	10 co	15	Courant
Candélabre	15 co	10	Assez courant
Chandelier	6 pa	5	Courant
Chapelet	1 co	1	Courant
Encens, en cône ou en bâtonnet	1 co	—	Courant
Encensoir	2 co	25	Assez courant
Goupillon	30 co	10	Assez courant
Reliquaire	3 co	10	Assez courant

TABLE 23 : MONTURES

Monture	Prix	Enc.	Disponibilité
Cheval de guerre	300 co	—	Courant
Cheval de selle	80 co	—	Courant
Destrier	500 co	—	Inhabituel
Destrier bretonnien	750 co	—	Rare
Poney	50 co	—	Courant

TABLE 24 : ÉQUIPEMENT DES MONTURES

Équipement	Prix	Enc.	Disponibilité
Fontes de selle	2 co	5	Assez courant
Fourrage	5 s	50	Très courant
Harnais	1 co	20	Courant
Selle	5 co	50	Courant
Toilettage	5 co	30	Courant





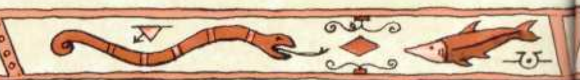


TABLE 25 : BARDES

Type de barde	Prix	Enc	Localisations protégées	PA	Disponibilité
CUIR					
Demi-cuir	50 co	120	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	1	Inhabituel
Cuir complet	75 co	240	Toutes	1	Inhabituel
CUIR CLOUTÉ					
Demi-cuir clouté	135 co	240	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	2	Rare
Cuir clouté complet	270 co	480	Toutes	2	Rare
MAILLES					
Demi-mailles	255 co	315	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	3	Rare
Mailles complètes	510 co	630	Toutes	3	Rare
ÉCAILLES					
Demi-écailles	540 co	900	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	4	Rare
Écailles complètes	1 080 co	1 800	Toutes	4	Rare
PLAQUES					
Demi-plaques	600 co	600	Corps, patte antérieure gauche et patte antérieure droite	5	Très rare
Plaques complètes	1 200 co	1 200	Toutes	3	Très rare

TABLE 26 : ÉQUIPEMENT DES MONTURES

Animal	Prix	Enc.	Disponibilité
Âne	15 co	—	Très courant
Bœuf	30 co	—	Très courant
Cheval de somme	40 co	—	Très courant
Cheval de trait	25 co	—	Très courant
Chèvre	2 co	—	Très courant
Mouton	2 co	—	Très courant
Mule	20 co	—	Très courant
Porc	3 co	—	Très courant
Poule	5 s	—	Très courant
Vache	10 co	—	Très courant

TABLE 27 : TARIFS DES DÉPLACEMENTS TERRESTRES

Transport	Prix	haute saison ou morte-saison	Vitesse moyenne
Carriole ou chariot	1 s / 15 s	Très courant / Inhabituel	4 km/h
Carriole avec 2 chevaux	1 pa / 3 co	Très courant / Inhabituel	5,5 km/h
Coche	1 co / 7 co	Assez courant / Inhabituel	5,5 km/h
Chariot, 3 chevaux	10 pa / 4 co	Courant / Rare	5,5 km/h



TABLE 28 : TARIFS DES DÉPLACEMENTS FLUVIAUX ET MARITIMES

Transport	Prix	haute saison ou morte-saison	Vitesse moyenne
Barge ou embarcation fluviale	1 pa / 5 pa	Très courant / Courant	4 km/h
Traversée maritime	1 co / 5 co	Courant	14,5km/h environ

TABLE 29 : MOYENS DE TRANSPORT

Moyen de transport	Prix	Enc	Disponibilité
Barge fluviale	1 200 co	—	Rare
Canot	90 co	900	Assez courant
Carriole	50 co	—	Courant
Chaland	600 co	—	Rare
Chariot	90 co	—	Courant
Coche	500 co	—	Rare
Navire	12 000 co	—	Inhabituel

TABLE 30 : RELAIS DE COCHE

Logement/service	Prix
Bain	1 pa
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	3 s
Bon repas	6 s
Repas d'aristocrate	1 pa
Dortoir de l'établissement, par nuit	5 s
Chambre privée	10 pa
Écuries, par cheval et par nuit	10 s



TABLE 31 : TERRAIN

Terrain	Prix à l'hectare	Au m^2	Location à l'année	Disponibilité
Rural médiocre	112,5 co	2,7 s	11,25 co/ha	Courant
Rural moyen	225 co	5,4 s	22,5 co/ha	Courant
Rural bon	600 co	1,2 pa	60 co/ha	Assez courant
Rural exceptionnel	2 400 co	4,8 pa	240 co/ha	Inhabituel
Urbain médiocre	600 co	1,2 pa	60 co/ha	Assez courant
Urbain moyen	1 200 co	2,4 pa	120 co/ha	Inhabituel
Urbain bon	3 300 co	6,6 pa	330 co/ha	Rare
Urbain exceptionnel	12 000 co	1,2 co	1 200 co/ha	Très rare

TABLE 32 : AUBERGE MOYENNE

Logement/service	Prix
Bain	2 pa
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	4 s
Repas d'aristocrate	10 s
Dortoir de l'établissement, par nuit	3 s
Chambre privée	5 pa
Écuries, par cheval et par nuit	8 s
Chambre à la semaine	10 s ou plus

TABLE 33 : TAVERNE MOYENNE

Logement/service	Prix
Bain	—
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	3 s
Repas d'aristocrate	—
Dortoir de l'établissement, par nuit	3 s
Place au coin du feu, par nuit	1 s
Chambre privée	—
Écuries, par cheval et par nuit	—
Chambre à la semaine	—

TABLE 34 : COMMERCES EXISTANTS

Commerce	Prix	Disponibilité
Médiocre	100 co	Assez courant
Moyen	200 co	Inhabituel
Bon	600 co	Rare
Exceptionnel	2 000 co	Très rare

TABLE 35 : HABITATIONS

Habitation	Prix	Loyer/an	Disponibilité
Masure de campagne	90 co	4 co	Courant
Chaumière	270 co	13 co	Courant
Ferme	450 co	23 co	Assez courant
Résidence de campagne	2 400 co	60 co	Rare
Maison de ville	450 co	11 co	Courant
Maison de ville (bonne)	1 500 co	75 co	Assez courant
Maison de ville (exceptionnelle)	2 400 co	120 co	Inhabituel
Maison bourgeoise avec jardin	4 800 co	240 co	Rare
Manoir avec cour	21 600 co	1 080 co	Rare
Petit palais	30 000 co	1 500 co	Très rare

* Ces tarifs sont à ajouter au loyer du terrain

TABLE 36 : SALAIRES DES ARTISANS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	18 s	9 pa	25 co	Courant
Moyen	34 s	17 pa	45 co	Courant
Bon	50 s	25 pa	65 co	Assez courant
Exceptionnel	60 s	30 pa	80 co	Inhabituel

TABLE 37 : SALAIRES DES BATELEURS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	16 s	8 pa	20 co	Courant
Moyen	28 s	14 pa	36 co	Courant
Bon	40 s	20 pa	52 co	Assez courant
Exceptionnel	52 s	26 pa	67 co	Inhabituel

TABLE 38 : SALAIRES DES OUVRIERS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	6 s	3 pa	8 co	Courant
Moyen	10 s	5 pa	13 co	Courant
Bon	16 s	8 pa	20 co	Assez courant
Exceptionnel	20 s	10 pa	26 co	Inhabituel

TABLE 39 : SALAIRES DES SERVITEURS

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	8 s	4 pa	10 co	Courant
Moyen	12 s	6 pa	15 co	Courant
Bon	20 s	10 pa	26 co	Assez courant
Exceptionnel	24 s	12 pa	32 co	Inhabituel

TABLE 40 : SALAIRES DES SPÉCIALISTES

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	32 s	16 pa	40 co	Courant
Moyen	60 s	30 pa	78 co	Courant
Bon	90 s	45 pa	117 co	Assez courant
Exceptionnel	120 s	60 pa	156 co	Inhabituel

TABLE 41 : MONNAIES D'EXCEPTION

Monnaie	Valeur	Disponibilité
Koku d'or	25 co	Très rare
Suvarna d'Ind	10 co	Rare
Monnaies préimpériales		
Or	5 co	Très rare
Argent	2 co	Rare
Cuivre	10 pa	Rare
Bois	5 s	Inhabituel
Feuille d'argent	250 co	Très rare
Talent tiléen	15 co	Rare



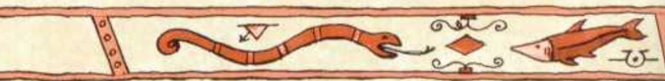



TABLE 42 : HOMMES DE MAIN

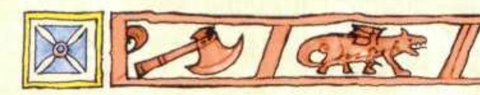
Nombre de promotions	Salaire annuel	Salaire hebdomadaire*	Salaire quotidien	Part du butin**	Disponibilité
6	100 co	2 co	6 pa	—	Assez courant
12	150 co	3 co	10 pa	1/2	Assez courant
18	225 co	4 co	15 pa	3/4	Inhabituel
24	350 co	7 co	25 pa	1	Inhabituel
30	525 co	10 co	35 pa	1	Rare
36	800 co	15 co	50 pa	1	Très rare
Plus de 36	+200 co / 6 promotions	+ 10 co / 6 promotions	+35 pa / 6 promotions	1	Très rare

TABLE 43 : BIJOUX

Bijou	Bronze	Argent	Argent et or	Argent et pierres fines	Or et pierres fines
Anneau	20 co	40 co	60 co	120 co	240 co
Boucles d'oreilles	18 co	36 co	54 co	108 co	216 co
Bracelet	8 co	16 co	24 co	48 co	96 co
Brassard	25 co	50 co	75 co	150 co	300 co
Broche/pendentif	20 co	40 co	60 co	120 co	240 co
Collier	30 co	60 co	90 co	180 co	360 co
Médaillon	15 co	30 co	45 co	90 co	180 co
Torque	35 co	70 co	105 co	210 co	420 co

TABLE 44 : PIERRES PRÉCIEUSES ET SEMI-PRÉCIEUSES

Pierres	Brutes	Taillée	Apparence
Agate	9 pa	5 co	Translucide et de colorations diverses, souvent rayées de brun, bleu, blanc et rouge. Il n'y en a pas deux semblables.
Ambre	5 co	50 co	Transparent, brun doré, issu de résine fossilisée.
Améthyste	5 co	50 co	Transparente, offre toutes les nuances de violet, parfois avec une base laiteuse.
Calcédoine	3 co	25 co	Différentes couleurs (rouge, brun, vert foncé ou vert pomme), parfois disposées en couches concentriques.
Chrysobéryl	5 co	50 co	Transparent, jaune, jaune orangé, vert-jaune, vert très clair à vert foncé, brun-vert, bleu-vert, brun, gris.
Cristal de roche	1 co	10 co	Transparent, incolore.
Diamant	250 co	2 500+ co	Transparent et Incolore, en général légèrement teinté de jaune, d'orange, de brun et moins fréquemment de bleu, de vert ou de rouge. Rarement bleu, rouge, vert ou pourpre profond. Parfois gris à noir.
Émeraude	50 co	500+ co	Transparente, vert profond à vert sombre.
Grenat	10 co	100+ co	Transparent, rouge, brun-vert, violet. On trouve des grenats de toutes les couleurs excepté le bleu.
Hématite	9 pa	5 co	Opaque, brun ou gris sombre moucheté de noir.
Hyacinthe	250 co	2500+ co	Transparent, orange flamboyant.
Jade	20 co	200 co	Translucide, verdâtre à olivâtre.
Jais	10 co	100 co	Opaque, noir.
Lapis-lazuli	1 co	10 co	Opaque, bleu clair à bleu foncé moucheté d'or.
Malachite	1 co	10 co	Opaque, striée de bandes alternées de vert clair et de vert foncé.
Obsidienne	9 pa	5 co	Opaque, noire.
Œil-de-tigre	16 pa	8 co	Translucide, brun chaud avec un centre doré.
Onyx	3 co	30 co	Opaque, d'un noir absolu, blanc pur ou rayé de blanc et de noir.
Opale commune	100 co	1 000+ co	Translucide, blanche, jaune, orange, rouge, pourpre, bleue, verte, grise, brune ou noire.
Opale noire	300 co	3 000+ co	Translucide, vert sombre semé de particules dorées et moucheté de noir.
Péridot	75 co	750 co	Transparent, vert olive.
Perle	—	400 co	Opaque, noire, rose, jaune.
Perle commune	—	100 co	Opaque, blanche.
Pierre de lune	15 co	150 co	Translucide, blanche avec un éclat bleuté.
Quartz	8 pa	4 co	Transparent, bleu, gris fumé, jaune.
Rubis	500 co	5 000+ co	Transparent, rouge, brun-rouge, rouge violacé, rouge sombre.
Saphir	80 co	1 000+ co	Transparent, bleu clair à bleu moyen, mais il existe d'autres couleurs.
Spinelle bleue	25 co	250 co	Transparente, bleu profond.
Spinelle commune	5 co	50 co	Transparente, rouge, rose, violette, verte, orange, jaune, blanche ou noire.
Topaze	40 co	400 co	Transparente, orange, jaune, brune, bleu pâle à bleu azur, rose, incolore, blanche, violet clair, bleu-vert, verte.
Tourmaline	6 co	60 co	Transparente, verte, rouge, bleue, violette, rose, jaune, orange, brune, incolore, blanche, noire. Ces pierres, souvent multicolores, offrent des possibilités apparemment illimitées de combinaisons de couleurs.
Zircon	5 co	50 co	Transparent, clair, jaune, brun, brun-rouge, orange, bleu pâle, vert pâle, violet pâle, rose.



~ Index ~

A

B

C

D

E

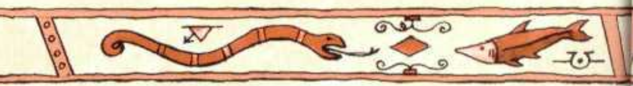
F

G

H

I






IL EST TEMPS DE REVOIR VOTRE ÉQUIPEMENT !

Sans un équipement correct, même le plus courageux des aventuriers a peu de chances de survivre dans le monde de Warhammer. Ce supplément constitue l'inventaire exhaustif de tout ce dont un héros aura besoin avant daller affronter les hordes du Chaos, les orques, les gobelins et les redoutables trolls. Un arsenal complet d'armes et d'armures vous permettra de faire votre choix. Mais L'Arsenal du Vieux Monde ne s'arrête pas là puisqu'il dévoile également des informations vitales sur les routes commerciales, les guildes, les denrées de base, les hommes de main et bien d'autres choses encore. Voici ce que vous découvrirez au sein de cet ouvrage:

Dans ce volume vous trouverez

- •Un guide numismatique des différents royaumes et cités-états du Vieux Monde.
- •Une étude précise des armures incluant deux types inédits, l'écaillé et le cuir clouté, un guide héraldique et des règles optionnelles.
- •Un inventaire détaillé d'armes, nouvelles ou non, de la hache à l'arbalète en passant par l'arquebuse et les catapultes.
- •Un large éventail de matériel divers, du simple récipient aux rations en passant par les sources de lumière et le mobilier.
- •De nouveaux poisons, des potions inédites et tout un ensemble de curiosités qui rendront votre aventurier unique.
- •Des règles traitant des animaux et des moyens de transport, indispensables pour les longs voyages.
- •Un guide visant à gérer ses propriétés et à monter des affaires.
- •Un système permettant de louer les services de PNJ aux compétences variées.
- •Un ensemble de trésors susceptibles de récompenser les personnages les plus courageux qui osent braver les dangers du Vieux Monde.

Avec L'Arsenal du Vieux Monde, votre personnage est sûr de trouver tout ce dont il a besoin. Qu'il s'agisse d'un ratier à la recherche d'un limier ou d'un tueur de trolls en quête d'une nouvelle arme lourde, ce supplément est une bible en matière d'équipement.

L'AVENTURE VOUS ATTEND !

Warhammer sur le web, en français: www.warhammerjdr.fr; en anglais: www.blackindustries.com

Prix public: 34,50 €



GAMES WORKSHOP

Black Industries

BL PUBLISHING

Bibliothèque INTERDITE

